1993年7月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻10号通巻60号

STREET FIGHTER II'

ストリートファイターIIダッシュ



これさえあれば、あこがれの四天王はOK!
勝負は今、始まる!

四天王編

パーフェクト攻略ガイド

マル勝PCエンジン
7月号ふろく①

CONTENTS

四天王を自分の分身として使いこなせ!!



ついに待望の『ストリートファイターⅡダッシュ』が発売になるぞ！ PCエンジンユーザー達の、長く苦しい闘いに、ついに終止符が打たれるのだ。ついに、あの四天王が君の手で動かせるぞ!! かのスーパーファミコン版『ストⅡ』でも裏モードが用意されていたが四天王だけはピクリとも操作できなかった。ゲーセンでも対戦ブームが本格的に流行したのは、『ダッシュ』になってから。さぁ～今一番幸せなのは、PCユーザーだぞォ～ッ!!

対CPU 1P とは…

PCエンジンは家庭用ハードであるがゆえ、いつもいつも親密な友人と楽しく対戦ができるわけではない。1人で楽しむことも覚えよう。

アーケード版と違う点が多い CPUの攻め方を知れ

『ストII』、『ストII'』は、対戦のおもしろさがかなりクローズ・アップされてはいるが、ゲーセンで『ストII』が発売されてからしばらくは、みんな1人用で遊んでいたものだ。対戦プレイのおもしろさは知らなくても、1Pプレイだけでも十分おもしろかったからだ。『ダッシュ』になってCPUの思考ルーチンは変わり、多少人間的な闘い方をするようになった。自分の同キャラも敵として現れるようになり、簡単なハメ技があったりで、『ストII』『ストII'』ともに楽しめるデキになっている。PCの『ストII'』は、ハメ技の一部こそなくなったが、アーケード版にかなり近い動きで敵が攻めてくる。だからアーケードで修行したテクがかなり役に立つ。だから、1人用といってバカにせず、自分なりに楽しんでみよう。



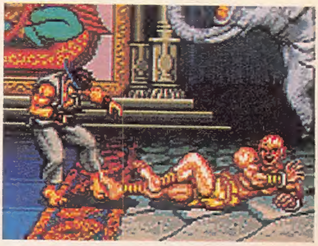
➡アッパー昇竜拳(隆拳で、敵の目の前で強パンチを当てた直後に昇竜拳を出すリセット必殺技)などを確実に出したければ、スティックが欲しい。



⬅コンピュータの操る敵は、上攻撃からの下攻撃をガードするようになってしまった。残念。

一部のハメは消え、またあるバグは意図的に移植!!

アーケード版でできたハメとは、CPUが上のガードをしたあとに、連続して下に攻撃が来てもよけない、というものだ。例えば自分が隆で、敵が春麗だとして、1度春麗を昇竜拳で撃ち落としたあと、春麗の起き上がりに跳び蹴りから強足払いを連続で当てると、なぜだか跳び蹴りはガードして、足払いはガードせずに勝手に転んでくれるのだ。以後繰り返しで、勝負がつくまでこのハメは続けられる。このハメは全キャラに有効で、“困ったときのハメだのみ”的な存在であり、普通にやると苦しいキャラ(バイソンなど)には嬉しい設定であった。しかしPC版ではこのハメはできなくなってしまっているのだ。まぁ、これはしかたないね。そのかわり、各キャラ用の攻略法を用意しておいたので、読んでほしい。



➡CPUに負けそうなときは、卑怯にも2Pで乱入して、イヤな敵をデク人形にして倒してしまうのが得策。ただし、エンディングは短くなってしまう。



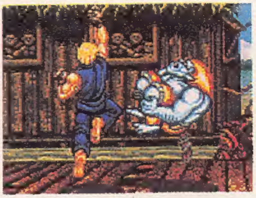
⬅毎日1人ずつキャラクターをかえて、バラエティを楽しもう。難しいのは春麗、バイソン、ザンギ、ダルシムなど。全キャラクリアを目指そう。

対MAN 対戦とは…

CPU戦もいいが、友人を呼んでお気に入りのキャラを使って闘うのは、非常に楽しいぞ！　やはり最後は人間対人間の闘いになるのだ!!

お互いの修行にもなる！対戦に励もう!!

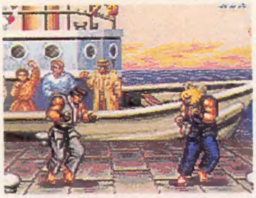
人間対人間でキャラクターを操り、勝負するのが、対戦である。CPUは、歩いたままサマーソルトキックを出したり、ダッシュアッパーを永久に連打してきたりするなど、少し無理矢理な点があるが、人間同士ならそういう理不尽なことはなく、そのキャラクターの持っている力の範囲内で実力を競いあえる。やはり、一定のパターンで動くコンピュータとしばらく闘っていれば、いずれは動きがほとんど読めるようになってしまう。そうなれば、"勝負のかけひき" などは存在しない。もちろん、自己鍛練のためにも1Pプレイは欠かせないが、やはり対戦プレイをやっても、敵確な状況判断や、素速く技を出す技術が身につくのだ。理不尽な技をポンポン出してくるCPUと闘うより、対戦の方が練習になるかもしれない。



⬅相手のクセを熟知し、状況によって読む！

対戦のかけひきは、男の血をたぎらせる!!

人間というのは、CPUのように単純ではなくて、その状況によっていろいろなことをするもので、その展開は、まさに自分でもわからないといったところだろう。1プレイヤー側も2プレイヤー側も、さまざまな動きの広がりをするために、かけひきも無限に広がっていく。さすがに、人によってはクセのようなものもあり、ある程度の読みは効くが、CPUじゃないだけに、どう変わっていくか、すべては絶対に読めない。だからこそ、いくらやっても飽きないし、全国的に大流行したのだろう。対戦は永久に不滅なのだ!!



⬅読みすぎてお互いに動けないこともある。

対戦は、礼儀に始まり礼儀に終わる！

いくらゲームの中でとはいえ、人間と人間が闘うのだから、礼儀やマナーがなければ、ただの殺し合いになってしまう。格闘技は最終的には精神、心を鍛えるものである。礼儀なき勝利には何の価値もない。マナーを守らずに試合に勝ったとしても、それは本当の勝利ではない。では、『ストII'』でのマナーとはなにか？　そんなもの、対戦を長くやれば自然とわかってくる。あえて書くなら、「ハメ」と「待ち」「逃げ」などの行為だろう。お互いが楽しめる対戦をしようじゃないか。



⬆ガイルがザンギエフやブランカに対して画面端でソニックを連打する「待ち」

M.BISON

M・バイソン



"ベガスの北○三郎"ことバイソンだ。使いこむほどに味がでるぞ。

『ストⅡ』ではいともたやすくパターンにハマったうえ、投げ技を持ち合わせておらずハメられ放題でまったくいいイメージのなかった彼だが、ハッキリ言ってかなり強い（ただ、一部のキャラにはボコボコにされまくるが…）。敵との距離を無効にする、当たり判定の広い必殺技“ダッシュストレート＆アッパー”と、凶大な被害を敵に与える“ターンパンチ”を持ち、また対空攻撃に絶大な効果を持つ立ち中パンチ、そして足払いとあいうちにならない“転ばせパンチ”など、意外に融通のきくキャラである。

M.BISON



PERSONAL DATA

NAME：マイク、バイソン
（アメリカ出身）
BIRTH：1968年9月4日
HEIGHT：198cm
WEIGHT：102kg
3-SIZE：B120　W89　H100
BLOOD TYPE：A型
LIKES：女・バーボン
DISLIKES：魚・算数・努力

必殺技

ダッシュストレート

←にためて→、パンチ



方向キーを敵と反対側に入れてため、敵方向に入れると同時にいずれかのパンチを押す。強は敵のすぐそばまで猛ダッシュしてからパンチを出す。弱は、敵の位置に関係なく一定の短い距離で出る。中はその中間だ。おもに地上遠くの敵に有効なリーチのある必殺技。

ダッシュアッパー

←にためて→、キック



ダッシュストレートは横方向に対して有効な技で、このダッシュアッパーは、対空、つまり上からの攻撃に対して絶大な効果を持つ必殺技だ。チャージ（ため）時間が短い、という点が非常に大きいが、同時にしゃがんだ敵に当たらないという特徴ももつ。

ターンパンチ

パンチかキックの弱中強ボタンを同時にすべて押し、一定時間ためてからどれか１つボタンを放す。



ための時間により、8段階の威力を使いわけられる、ボンバー的な必殺技だが、パンチかキックボタンのいずれかを封じてチャージをしなければいけないため、使い勝手が悪い。が、威力は絶大。特にファイナル（8段階目）は敵の体力を半分奪い去る。

M.BISON 連続技



山ほどあるバイソンの連続技。ダッシュストレート&アッパーが、敵との間合いを一気につめてぶちかます必殺技だけに、可能性は広いのだ。

跳び強パンチ→立ち弱ヒジ→ダッシュアッパー

対象キャラ：ブランカ以外のすべてのキャラ



これは、非常に簡単かつ見栄えのいい3段攻撃だ。ソッコーで覚えてくれ。低目に強パンチを決めて、



続けて立ち弱キック（ヒジ）。この間、当然の如くダッシュアッパーのチャージはしておくこと。



続けて弱ダッシュアッパー。弱キックを連打しながら方向キーを右に入れれば勝手に出るぞ。

跳び強パンチ→しゃがみ中パンチ→ダッシュストレート

対象キャラ：全キャラクター



ブランカが相手のときはコレに限る。最初は跳び強パンチをひきつけて低めに入れる。



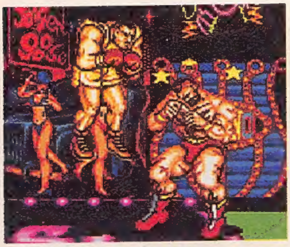
しゃがみ中パンチ。それより、この後のダッシュストレートへのつなぎが難しいぞ。



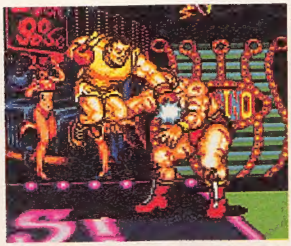
ダッシュストレート！　CPUのバイソンは、2段目を立ち中キック、3段目をダッシュアッパーだ！

跳び強パンチ→ヒジ→ダッシュアッパー×2→立ち中パンチ

対象キャラ：ブランカ、以外の全キャラクター



この技は、相手がピヨピヨのときでないと全部は入らないという強烈な技だが、特殊な操作も必要とするので、難易度はA級だ。



一発目は、跳び強パンチ。この間、当然ダッシュアッパーのチャージをしておくこと。



立ち弱キック（ヒジ）。ここがミソ。このときにボタンを2回連続でタタンと押し、1回目と2回目の間に一瞬だけ方向キーを右に入れ…



…すぐに左に戻す。タイミングが合えば、ヒジのあとに、先行入力されたダッシュアッパーが連続で出る。その間にチャージされて…



1発目のダッシュアッパーの反動が消えないうちに、2発目のダッシュアッパーが出てヒット！　このアッパーを出すのが至難の技なのだ。



ラストに立ち中パンチ。立ち強パンチを出しても当たることがあるけど、確実とはいえないぞ。でも、中パンチでも十分大ダメージだ。

ピボットブロー→ダッシュストレート→立ち強パンチ

対象キャラ：全キャラクター



最も大きなダメージを与えたければ、この技だ。ピボットブローをチャージしたまま闘い、起き上がるところ



ピボットブローを重ねて、その間にチャージしたダッシュストレートを続けて出す。



さらに立ち強パンチ。ダッシュストレートから立ち強パンチも、当たることがある。

M.BISON VS RYU



対CPU

バイソンが最も苦手とする飛び道具を持ち、守りの堅い隆。彼の波動拳は拳のものよりも速く、よりよけにくい。油断していると連続で技をくらってピヨらされてしまうぞ。

スタート直後に

スタートすると、隆はかならずあとずさりするので、隆の歩く速度と同じ速度で歩き、画面はじまでとりあえず追いつめよう。



⬆これぐらいの間合いをあけて、調整しつつ追いこむ。

波動拳をよけるタイミングを覚えよう!!

まず画面はじまで追いつめたら、距離をとって待とう。基本的にバイソンは“待ち”型でいかないと、CPUに対してはつらいぞ。隆は画面はじまでいくと、バックジャンプしてから波動拳を撃ってくることが多いので、それを先読みして、跳びパンチから弱ダッシュアッパー。この2発は強の技と必殺技の連続技だから、隆は高い確率でピヨピヨになる。もしならなかったら立ち中パンチを続けて出して、あいうちでもいいからピヨらせて、前述の3段、5段にもちこみたいところだ。

隆はこれしかないぜっ!



⬅隆に追いつめられたら、時期を待つ。ヤツがバックジャンプしたらチャンスだ。



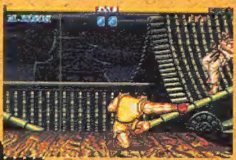
⬅波動拳を隆が撃つのと同時（あるいはその前）に跳びこみ低めにパンチだ。

自分から攻めるのは禁物！ 冷静に!!

先に紹介した方法は、隆が波動拳を撃つタイミングを熟知しないと難しいが、もうひとつラクな方法があるぞ。とりあえず画面はじに追いつめて、当たらないギリギリの距離でしゃがみ中パンチを出す。するとCPUはバックジャンプをするが、画面はじにいるので隆は垂直ジャンプをすることになる。そこで、しゃがみ中パンチを出している間にチャージしておいたダッシュアッパーをうまく、隆の足の下に当てるようなタイミングで出す。それがあたったら、また少し後ろに下がってしゃがみ中パンチで隆を跳ばす。この繰り返しでも結構勝てるぞ。他にもいろいろ試してみよう。

ハメみたいなものだが…

➡このぐらいの距離でしゃがみ中パンチをすると隆は後ろに跳ねる。





⬅ダッシュアッパー！ 画面端に追いつめれば、どのキャラも同じだぞ。

M.BISON VS E.HONDA



対CPU

旧バージョンで本田を使ったとき、四天王として現れたバイソンは、百烈張り手だけで沈めることができた。実はダッシュでも同じようなものなんだけど、CPU相手なら大丈夫だぞ。

スタート直後に

とりあえず画面はじに追いつめるのが先決。しゃがみ中パンチでけんせいし、バックジャンプを誘う。ムリに攻めこまない方がいいぞ。

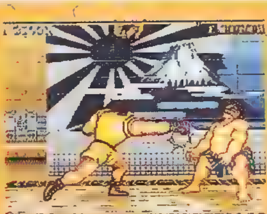


⬆スタート直後、しゃがみ中パンチを出して…

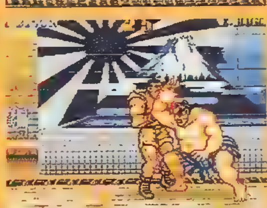
ヘタに攻撃せず、敵のスキを誘う!!

ダッシュではほとんどのキャラでいえることだが、ダッシュストレートを、立っている敵に何の工夫もなく出しても、足払いやしゃがみパンチなどで軽く返されてしまう。もちろん、ダッシュアッパーでもそれは同じことだ。だからとりあえず敵が返し技を出せない状況にして、そこへダッシュ系の技(ターンパンチも可)を打ちこむ、これがバイソンの対CPU攻略法なのだ。そういうわけで、本田に対しては、バックジャンプさせてからダッシュストレートをブチ当てよう。

強すぎて遊べないヤツ!



⬅さりげなくデタラメなタイミングでダッシュストレートを出してみても…。



パァン! なぜカラタケをそこまで正確に出せるかなあ…? 起き上がりも同じ。

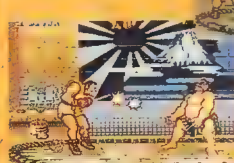
スーパー頭突きだけはジャンプで防御できる

他キャラと違って技のバリエーションが少なく、使えるモノもあまりないバイソンだが、本田の恐るべき必殺技、"スーパー頭突き"は、なんと立ち弱パンチ連打で防御できるのだ。これは大きい。しかし、S・頭突きをジャブで返したあとにダッシュストレートを出すのはやめた方がいい。なぜか本田は強パンチの「カラタケ割り」で返してくる。それから、本田が百烈張り手で近づいてくるときは、しゃがみ強キックの「転ばしパンチ」を当ててあいうちに持っていくか、ターンパンチを遠くから当てて大ダメージをうばうぐらいしか、いい手はない。とびこむのもやめた方がいいぞ。

体力の奪いあいだぞ!!

➡うっき〜♬ 百烈張り手には弱いざますので、ここはターンパンチで。





⬅「ウシ!」犬じゃないけど、これであいうちOKってやつだね。

M.BISON VS BLANKA

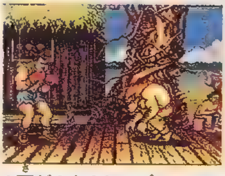


対CPU

ブランカも本田に近く、苦手なキャラの1人だ。しかしCPUのブランカは、パターンさえつかめばそれほど恐しい存在ではない。それをこれからお教えしよう。

スタート直後に

ダッシュ系の技は禁物。E・本田と同様に画面はじへ追いやるか、後ろに下がって様子を見るのが得策。とりあえず待ちの体勢でいこう。



⬆下がるよろし。ブランカスキないあるよ。

こいつもダッシュストレートは効かないぞ

彼も本田同様、ダッシュ系の技をぶちこもうとしても、なぜかバッチリのタイミングでズームパンチを返し技として使ってくる（これはストⅡシリーズでは別に珍しいことではないので注意。コンピュータはマヌケなかわりに凶悪な返し技をマスターしているのだ）。だからこちらからは技はしかけず、敵のスキができるのを待とう。とりあえずローリングは、ジャブ(立ち弱パンチ)で返せるが、ガードしてからすぐにダッシュストレートを出すと、彼はよけられないぞ。

待ちに徹するのだ!!



⬅跳んできたらコレ。かんしゃくを起こしてつっこまないように。返されるヨ。



⬅中パンチでけんせい。別にこれでダメージを与えるつもりではないずらよ。

ハイパーモードになったらこっちのもの

ブランカは通常はノロノロ歩いてきて中足払いをしたり、垂直ジャンプを繰り返したりするが、体力ゲージが少なくなってくると、「跳び込んできて強足払い」を繰り返すようになる。その状態になりさえすれば、ブランカが跳んだ瞬間にダッシュアッパー、これでO・Kだ。ブランカをその状態にするのが大事だ。状況によって立ち中パンチ、しゃがみ中パンチを使いわけよう。ブランカがすぐ近くまで寄ってきたら、かみつきをやられる恐れがある。ギリギリまでひきつけて、しゃがみ中パンチを当ててけんせいしよう。(空振りすると、ローリングなどを出してきて、非常に危険)

哀れアマゾンのケダモノ

➡ローリングはジャブで返さず、ガードして、チャージしておいた…





⬅ダッシュアッパー！ストレートでもO・K。タイミングがムズいぞ。

M.BISON VS GUILE



対CPU

ベガとこのガイル、バイソンにとって、最も辛く、おもしろくない闘いを展開しなければならなくなる2人だ。特にガイル戦は非常に忍耐力が必要。さぁ、耐えてくれ。

スタート直後に

問題なく、ガードしかない。ガイルはいきなり前進してくることもあるし、後ろに下がることもある。始めは堅く、画面はじまで下がろう。

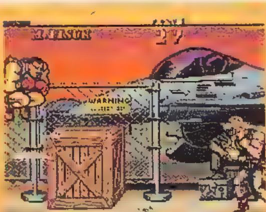


⬆うしろへ下がろう。壁を背にするのが安全だ。

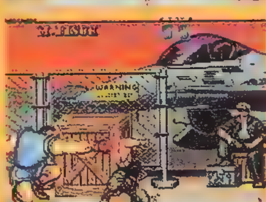
アーケード同様、超強力な天敵である。

こいつもご他聞にもれず、ダッシュ系の技は、ほとんど通用しないと思っていいだろう。強の足払いで必ず返されてしまうのだ。そこで、ガイルのくせを利用すべし。ソニックブームをガンガン撃ってくるときもあるし、投げばかり狙いにくるパターンもある。そして、ときどきいきなり跳び込んでくることがあるので、そのときがチャンス。それまでジッと耐えて、なるべくダメージをうけないようにする。これが大事だ。時間切れで勝つことも多くなるだろう。しかし、しかたがない。

ボクサーは耐えるものだ



⬅「まねっこぷーッ」(ソニックブーム)これはよけるしかない。注意。



⬅ガイルがいきなり接近してきたら、投げを狙ってるものとみて、中パンチ!

しゃがみ中パンチを出すタイミングが重要

ソニックブームをガイルが連打してくることも、あるが、そのときは確実によける。画面はじだから、ダッシュ系の技をチャージしながらよけれるから、ソニックブームをうってガイルがすぐに跳びこんできたときも平気だ。そこより問題はガイルが投げを狙ってきたとき。さりげなく近づいてきて、スルッと投げるので、ボーッとしないようにすることが必要。そして、しゃがみ中パンチを空振りしないこと。CPUは、こちらが技を空振りすると、それに対応して技を出してくるので、危険。いかに、空振りせず、投げられない間合いで中パンチをヒッツさせるか。実はこれが一番重要。

跳びこんでくれさえすれば、いいヤツなのだ

➡跳びこむまで待って、ダッシュアッパー! 確実にね。





⬅しゃがみの強パンチでもOK。頭で攻撃してるようだ。

M.BISON VS KEN

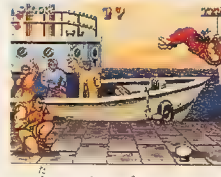


対CPU

まっこう勝負だと非常に手強い敵だが、お怒りモード（体力ゲージが少ない状態）になると、急にピョンピョンと昇龍拳をうちまくってくる。しかし、油断は禁物だぞ。

スタート直後に

拳は全キャラ中最も危ないヤツだ。いきなり昇竜拳を出してくる可能性だってある。ここは、しゃがみガードをして様子をみよう。

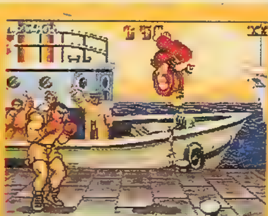


⬆立ってあとずさりするのも、危険といえば危険だ。

跳びこみには立ち中パンチで！　確実に!!

体力が多いときは、比較的、攻撃はしてこない。ただ前後に跳び続けたり、垂直ジャンプを繰り返していることが多いのだ。挑発してるのかもしれない。そこで、ピョンピョンはねているようなら、その動きにあわせて、接近して立ち中パンチを当てよう。非常にリーチが長く、下から突き上げるアッパーなので、跳んでくる敵に対しては絶大な威力をもつ。ダッシュアッパーもいいが、これは出したいときに出せるのだ。他の攻撃は、どうせほとんど返されてしまうのでやらない方がいい。

ピョンピョンと跳ねる…



⬅な〜に跳ねてんだよっ！『ターボ』じゃねーんだから、その手は通じねえよ！



⬅ボコッ。ダッシュアッパーもいいけど、チャージがしにくいからなあ。

波動拳は2〜3発連打。まわし蹴りには注意！

また、バックジャンプなどをしてから波動拳を撃つことがあるが、そういうときはたいがい2〜3発は連続で出してくるので、とびこんで強パンチを入れよう。でも連続技はねらわない方がいい。また、拳が自分の目の前で強まわしげりを空振りしたときは、その後に投げの危険性があるので、転ばせパンチなどでつっこみを入れよう。ある程度ダメージを与えれば、拳は人が変わったように昇竜拳や龍巻を連発してくるので、龍巻はしゃがみ強パンチで返し、昇竜拳は着地地点をねらって連続技でも入れてあげよう。ガードさえしっかりやれば、CPUの拳は、いい遊び相手である。

裏表のとりあいは怖いぞ

➡拳はときどき頭上を跳ねまくることがある。ミスったらヤバイぞ！





⬅そんなときは、冷静かつ欲を張らず、しゃがみ弱パンチで返す。

M.BISON VS CHUN-LI



対CPU

ダッシュになって、多少手強い頭脳を持つようになった春麗。ピョンピョン跳ねるとこは変わってないけど、着地後のスキが減り、投げをねらってくるようになったぞ。

スタート直後に

スキが減ったとはいえ、弱いことには変わりない。１歩後ろに下がって、ダッシュアッパーの用意でもして待っていよう。



⬆多くの場合、後ろに下がってから跳んでくる。

跳ぶまで待って、思いきり撃ち落とす!!

前作同様、待っていれば春麗はすぐに跳んでくる。そのときの返し技だが、立ちアッパーもいいが、せっかく待っているんだからチャージしてダッシュアッパーにしよう。またうしろにまわって転ばせパンチでもいいし、しゃがみジャブを連打で入れてからダッシュストレートを入れるのも、いい練習になる。しかし、先に書いたように、着地後のスキは減り、着地した瞬間に中足払いを連発で出してくることも多いので、うまくタイミングをつかんで、確実に技をブチ込もう。

小連続技で楽しもう



⬅春麗が跳んできたら、裏にまわってジャブ（このとき、チャージしておく）



⬅ダッシュアッパー！ 結構当てんのムズいぞ。ストレートよりも溜めが早い。

踏みつけ攻撃の返し方もマスターしよう!!

たまに、三角跳びしたあとなどに、春麗が踏み攻撃をしてくることがある。ガードすればいいことなのだが、背中側にまわられたりすると案外ダメージをくらいやすい。そこはしっかり目で見て判断しよう。踏みをガードしたら、跳び強パンチを後ろからお見舞いしてやろう。ただ、ジャンプの飛距離は春麗の方が断然長いので、ジャンプしたらすぐにパンチを出さないとパンチの射程距離外へ逃げられてしまうぞ。それには注意。それから、いきなりダッシュストレートを出しても、必ずといっていいほど元キックで返されてしまうので出してもムダ。楽しく遊ぼう。

踏まれた屈辱は、倍にして返してやれ!!



➡ガツッ！ なんだこのアマァ！ 男の頭を足げにしやがったな！



⬅とびパァ〜ンチ!! 跳びキックがあればなあ… ガルル。

M.BISON VS ZANGIEF

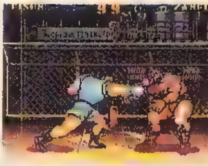


対CPU

AC（業務用）版では非常につらい天敵だったが、PC版は画面の左右幅が広く、多少はラク。パターンにもハマリやすいので、3段、5段などの練習台にしよう。

スタート直後に

これしかない。立ち大パンチ。なぜか、スタート時の間合いでこの技を出すと当たってくれる（他のCPUにもそういう傾向あり）。



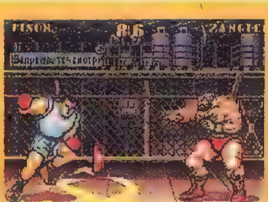
⬆パァン！　これぞいわゆる「開幕パンチ」。

必殺技はまったく効かないぞ！　注意せよ。

ダッシュ系やターンパンチなどの技は、まったく効かない。強足払いでブッ倒されてしまう。ザンギがダウンして起き上がるところに重ねるように出してもムダ。なぜか、〝起き上がり足払い〟で返されてしまう。まぁこれは『ストII』でもあったことなので、CPUの強さ調整用の苦肉の策、ということで我慢して納得しよう。

とりあえず開幕パンチを入れたら、ザンギエフが1回離れてからまた近づいてくるので、スタート時の間合いまで引きつけて、続けて強パンチだ！

ザンギエフ、おまえもか



⬅ダッシュ技を入れようとしても、強足払いでラクラク返されてしまうぞ。



⬅これじゃ〜なんのために必殺技があるんだかよくわからないでーすゥ。

ピヨるまで淡々と立ち強パンチを当て続ける

立ち強パンチを3発当てれば、ザンギは必ずピヨピヨになる（ただし、連続で当てないとダメ。1度ガードされたら、そこからまた連続で3発当てるしかない）。そこですかさず連続技の練習だ。ザンギは体の当たり判定が非常に広いので、4段や5段がラク〜に入るぞ。ここぞとばかりにブチ込もう。ザンギとの闘いはパターン化しやすいが、それ以外に勝つ方法は、画面はじで逃げパンチを繰り返すようなものしかない。それなら、パターンでピヨらせて、連続技ショウの対象にした方が遊べるというもの。できる限りの連続技を開発し、彼で試すのだ！（ひでぇ〜…）

ハメろ！　ハメまくれ！

➡このぐらいの間合いで当たるように出す。3発でピヨるぞ。





⬅レバーは左下に入れて待ち、間合いを見切って出すのだ。

M.BISON VS DHALSIM

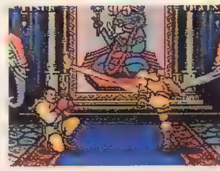


対CPU

これまたやりにくい相手だ。普通にダッシュ技を出しても必ず返されてしまうし、それ以外の技では近づきにくい。ドリルキックも、返しにくい恐怖ワザだ。

スタート直後に

何をやってくるかわからないので、とりあえずは様子見。いきなりハイキックを出してくることもあるが、跳んだり後ろに下がることもある。

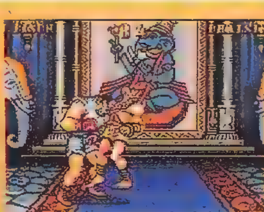


⬆とりあえずは様子を見ることにしよう。

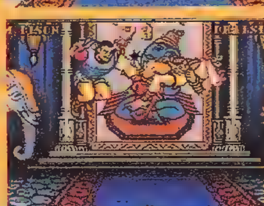
ヨガの怪僧はつかみどころがない動きをする

フラフラしているようで、イヤ〜な攻撃のしかたで攻めてくるダルシム。スタート直後のパターンとしては、ハイキックを出してきたら、連続で出してくることが多いので、タイミングを読んでしゃがみ強パンチを、足の下から当てるように出す。それから、バックジャンプしたときは、ダッシュアッパーで（強がいい）撃ち落とすのがいいが、こちらが技を出した瞬間にドリルキックに変化することもあり、あまり安全とはいえない。ダルシムは気分によっていろんなことをするのだ。

空中ダメージで遊ぼう!



⬅ACで発見されたバグが、そのまま移植されたぞ！クリンチをしたあとに…



⬅縦ジャンプ弱パンチを出すと、なぜか当たる！他のキャラでもできるぞ。

ダル公のあやしい動きに見とれるな!!

スタート直後にダルシムがあとずさりをしたときは、対隆のときのように、間合いをつめずに一緒に歩いていけば、勝手に画面のはじに行ってくれるぞ。その後のダルシムの動きだが何度も跳んだり、中や弱のスライディングを連発したり、強パンチ（ズーム）を歩きながら等間隔で連発してくることがある。それらはいずれも、何度も繰り返してくることが多いので、それに対応した返し技を考え、すぐに反撃できるようにしておけば、間違っても負けることはないと思うが、ボヤボヤしていると投げられたりして負けることになる。ヤツの動きを読みまくろう。

返し技は少ないぞ!

➡立ち強パンチには、転ばせパンチであいうちねらいしかない。





⬅逃げジャンプ中のパンチ攻撃には、追いかけてしゃがみ強パンチ

M.BISON VS M.BISON



対CPU

さて、ついに同キャラ戦だ。しかしダッシュのCPUバイソンには致命的な弱点があり、ボタン1つでも倒すことができるうえ、ザンギよりも安全かつ確実だ。さあ、遊ぼう。

スタート直後に

…とはいえ、まっこうから勝負するのはあぶない。とりあえずしゃがんで待とう。しゃがみ中パンチを連打していてもオーケーだ。



⬆シュッシュッ。しゃがみ中パンチでけん制する彼。

ダッシュアッパーの連打は恐怖。立って勝負するな！

旧バージョン(『ストⅡ』)のときと同じく、基本的にはダッシュアッパーを中心に攻めてくるCPUのバイソンだが、『ダッシュ』では、ダッシュアッパーはしゃがんでいると当たらないのだ。(ダッシュストレートは当たるよ)そして、CPUは放っておいてもクリンチはしてこないので、しゃがんで中パンチや転びパンチを連打しているだけで勝てるぞ。しゃがみジャブでもできるが、至近距離でヒットしたあとに連打をやめると、クリンチをくらう恐れがある。確実に勝つなら、これだ。

おまえなんか怖くない





⬅あんたなにやってんの？ぜ〜んぜん当たんねーよ。殴っちゃおうかな。

⬅ほれほれ。ピシピシピシ。3発入れたあとダッシュストレートでも当てるか。

同キャラでしかできない連続技をためそう！

しゃがみジャブからダッシュアッパーを当てて、続けて立ち中パンチをヒットさせれば、バイソンがピヨる。そこで、“バイソンにしか入らないバイソンの連続技”を試してみよう。1発目は、強パンチをひきつけて出す(バイソンの連続技は、どれもギリギリまでひきつけて跳びパンチを出さないと、続けて技を入れられない。ジャンプの上昇、下降速度が遅いのだ)。そして立ち弱キック(ヒジ)から、チャージしておいたダッシュアッパー(その間もチャージは続ける)さらにそのままもう1発ヒジ、ダッシュアッパー、最後に立ち中パンチ。これで6段技、“ピストンダッシュアッパー”だ。

お遊びだよ、お遊び！

➡まだやってる。ダッシュになってもあいかわらずバカだなお前。





⬅…めんどくさいからころばしちゃお。パーン

M.BISON VS BALROG



対CPU

『ストⅡ』のバルログは、跳び蹴りが超強力だったけど、『ダッシュ』になってかなり弱くなったので、バイソンのような飛び道具のないキャラでも倒せるぞ(CPUは、だけど)。

スタート直後に

スタート直後、バルログは必ずバックジャンプをするので、少し歩く。バルログが着地したらしゃがんでガードし、チャージ開始だ。



⬆とりあえず最初は前進あるのみ。

ダッシュアッパーをいつでも出せるように！

バルログが着地したあと、しゃがみガードして、ダッシュアッパーをいつでも出せるようにしておく。バルログの行動パターンとしては、ジャンプからの攻撃、立ったまま強のツメ攻撃、スライディング、などがあるが、ジャンプ攻撃はダッシュアッパーで返し、他の攻撃はすべて返さず、ガードに徹しよう。あいうちしてもしょうがないし。スライディングは、出はじめをガードすれば、そのあと一瞬無防備になるので、近づいてクリンチや転ばせパンチを当てよう。(ダッシュ技でもOK)

アッパーで何でも返せる



⬅バルログが壁にはりついたら、遠い方の壁を背にしてしゃがんで待つ。



⬅しゃがみ強パーンチ！F・B・Aとイズナドロップはこれで返せる。

起き上がり時の工夫でカモにもできるぞ

ときどき、バルログが突然しゃがんで動かなくなることがあるが、その後必ずR・C・Fの弱が来るので、先に転ばせパンチを出しておいて、勝手にぶつからせよう。(遠くでR・C・Fを出そうとしているときは、2回目をねらおう。多くの場合、R・C・Fは2回連続でくるからだ。また、三角跳びが来たら大チャンスだ。ダッシュアッパーや立ち中パンチで撃ち落とし、起き上がってくるところに跳びパンチを重ねよう。するとバルログはバク転をして逃げる、が。2回転したあとに一瞬無防備になるので、追いかけてタイミングよく転ばせパンチで再び転ばしてやろう。

美青年に猿が勝つ!!

➡おりゃおりゃーパクパクパク…喰ってやる!!





⬅ぬお〜〜っ!! ファイナルピポットブローをお見舞じゃい

M.BISON VS SAGAT



対CPU

人間同士の対戦だと、サガットの圧倒的有利だが、CPUなら話は別。連続技も入れやすいし、なかなかおもしろい相手である。基本的に“待ち”でいこう。

スタート直後に

サガットは非常に守りの堅いキャラで、その防御力はガイルやベガと並ぶほど。彼に攻撃を入れるには、ジッと待ってスキをつくしかない。



⬆待つ。スキができる技を彼が出すまで待つ。

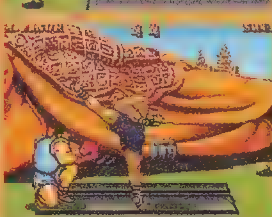
スキができるまでチャージして待て!!

見出しの一言につきる。サガットは『ストII』に比べると、スキは減ったような気もするが、どこにいてもアッという間に敵のそばに行って攻撃できる“ダッシュストレート”を持つバイソンにとって、一瞬のスキをついて攻撃するのはさほど難しいことではない。バンバン打ちこもう。『ストII』では“タイガーショット”を連発しまくってくれたので、スキを見て跳びこんで連続技に持ち込めたが（もちろん隆やブランカなどで）、ダッシュではアッパーカットで返してくるので注意。

ある意味ではスキだらけ



⬅ハイキックの2段目のとき、足元は無防備だ。転ばしパンチが有効だぞ。



⬅ハイキックが終わった瞬間にダッシュストレートでつっこむ!

格闘技の鬼の目にも涙てぇとこです

ダッシュストレートをブチ込むべきスキのできる技は、なんといっても強ハイキック。サガットはプレイヤーに近づいてきて、1発目を当てたあと、もう1度空振りをする習性がある。その2発目のハイキックが出てから、普通の体勢にもどるまでの一瞬をねらう。また、ハイキックが高い位置に出ているときに転ばせパンチを当てるのも可。それから、ときどきサガットが跳び蹴りを出してくることがあるけど、これも多くの場合、2回連続で出してくるので、ダッシュアッパーを当てよう。タイガーショットを読んで跳び込むときは、少し遅めに跳んだ方が、T・Uで返されにくい。

スキだ！スキをねらえ

➡しゃがみ強パンチも強ハイキック同様、スキがあるぞ。





⬅タイガーショットをよけてダッシュ攻撃する大胆な戦法もある。

M.BISON VS VEGA



対CPU

はっきり言って、ベガは強い！　対戦でもすごい強さを誇るベガは、CPUとはいえ、かなりの強敵だ。鉄則を守り、状況を正確に判断しなければ、まず勝てないだろう。

スタート直後に

ダッシュストレートを出したり、跳びこんでもムダ。ベガはそんなものすべて防御もしくは返してくる。ベガがミスをするまで待つのだ！



⬆立ちガード。スライディングはやってこない。

とにかく、ヤツの技の終わりぎわをねらえ！

まともに攻めるのは絶対に禁物。跳びこんでも、ガードされるかサイコクラッシャーを出してくる。ダッシュ技を出しても、ベガは正確に立ちキックで返してくれるので、絶対に出さないように。とにかくベガのスキは見逃さずつく。チャンスを指をくわえてみていると、ダブルニーやサイコクラッシャーで体力を削られ、知らない間に投げられてしまう。はっきり言って、サイコクラッシャーの返し技はない。必ずあいうちか、それ以上のダメージを喰らってしまうのだ。トホホ…

ベガ、そこまでだ!!



⬅画面中央で踏まれたときは、振り返ってからしゃがんで転ばせパンチだ。

ヘッドプレス、サイコのあとにスキがある

サイコクラッシャーは無傷で返すことはできないので、ガードしてからのクリンチをねらう。間合いの中であれば、高い確率でつかめるぞ。ヘッドプレスのあと、CPUのベガはそのまま着地してしまうので、そこをねらう。頭を踏まれたら、振り返るまで（自分が）待って、転ばせパンチを当てる。画面はじのときは、ベガはうしろに戻るので、ダッシュストレートを強で出せば当たるぞ。また、ときどき無雑作にとび蹴りをしてくることがあるので、それには必ずダッシュアッパーを当てること。それらをすべて正確にこなしても、ベガの気分が悪ければ負けることになるだろう。

素手はつらいよ!!

➡跳んできたときは確実にダッシュアッパーか立ち中パンチで!!





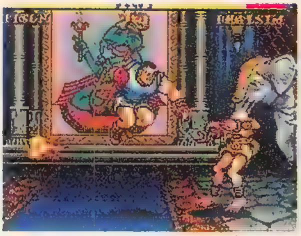
⬅ベガの起き上がり時に、ワザとタイミングをずらす手もあるぞ。

対戦攻略ポイント紹介

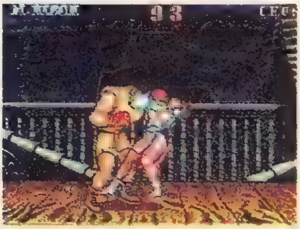
『ストⅡ』での弱さや、１P時の使い勝手の悪さから、対戦プレイではユーザーに敬遠されがちなバイソンだが、意外や意外、かなり強いのだ!!

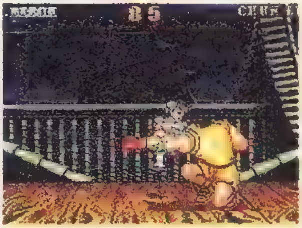
使いこなせば、ちょ〜たのしいぞ！

実はバイソンは強い。パンチしかないくせに連続技は山ほどあり、さらに特殊操作により、ため系の必殺技2回連続で出すこともできる。必殺技はどれも一瞬で敵との間合いをつめるもので、対戦相手にとっては息もつけない恐怖を与えることができるのだ。立ち中パンチは、遠間、近間から跳び攻撃をしてくる敵を簡単に撃ち落とせるし、立ち強パンチもかなり遠くの敵をけん制できる。しゃがみ強キックの“転ばせパンチ”の存在も大きい。また、つかみ技も強い。彼の弱点は、飛び道具を極端によけづらいところ。それさえなければ、スゴイのに…



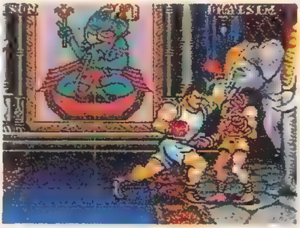
⬆バイソンの必須ピヨらせ技。敵の飛び道具などを読み、跳びこんで、かなり低めに強パンチをブチ当て、すぐに





⬆高度なフェイント技①クリンチ（敵に平均12回のダメージを与える強力技）時にキーを敵側に入れっぱなしにして、

⬆はなした瞬間に歩くと、敵の背中側にいけるので、転ばせパンチをお見舞いする。応用でいろいろできるぞ。

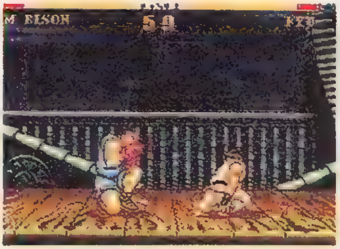


⬆ダッシュアッパー！ チャージ時間がかなり短かいのでできるのだ。これで多くの場合、敵はピヨるぞ！

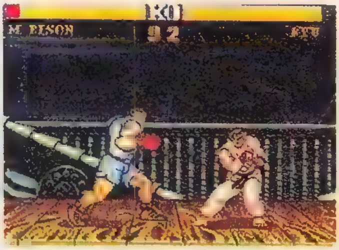
M.BISON VS RYU

超強敵！ とにかく離れないようにダッシュ技でけん制すべし!!

飛び道具のよけづらさで考えると一番イヤな敵。離れたら超辛い。隆の強足払いよりも転ばせばパンチの方がリーチがあるので、そのギリギリの位置で敵をけん制しつつ、スキがあったらクリンチ。立ち強パンチで波動拳を止めるのもいいぞ。



⬆この距離が有利。転ばせパンチは地面から浮いてるので足払いとあいうちしない。これはデカイ。当然、スキをみて技を当てられるよう、チャージしておく。

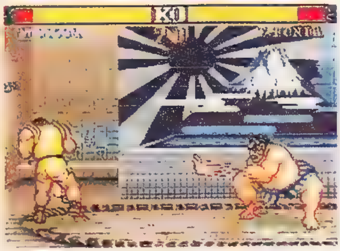


⬆とにかく波動拳を１発でもガードしたら、続けざまに撃たれる。非常に怖いので、立ち強パンチであいうちしてしまうのもOK。すぐにダッシュストレート！

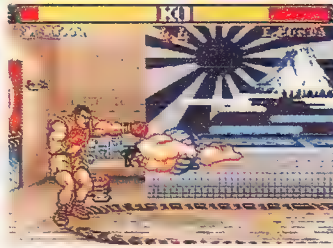
M.BISON VS E.HONDA

百烈張り手だけで負けてしまう!
ムカつくけど、しょうがない

冗談抜きで負けるぞ。返し技がないのだ。まぁそんなつまらないことをしてくるヤツは少ないだろうが、まともに勝つには立ち弱パンチを連打してS頭突きを封じつつ、ダッシュ技で攻めるしかない。できればやりたくない試合のひとつだ。



↑うぎぇ〜ふ、マジでこんなのだけで負けんの? 唯一の対抗手段は、ターンパンチを遠間で出して(3以上がいい)あいうち。それならむこうの方が痛い。

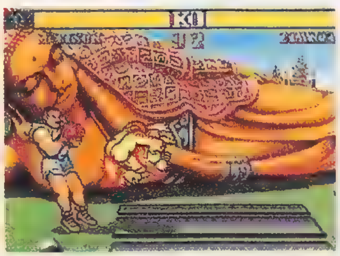


↑S頭突きは立ちジャブで返せます。そのあと必ずタッシュストレートを重ねること。実はこれでも"待ちプレイ"にはなるんだよね。汚ないヤツにはコレだ。

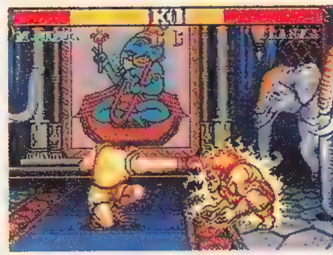
M.BISON VS BLANKA

基本性能では相手にならん!
だからといって待つのは卑怯だゾ

はっきりいって、敵じゃない。ローリングはガードしてからダッシュストレートでブン殴れるし、跳び技もすべて立ち中パンチやダッシュアッパーで返せる。圧倒的に有利なんだから、待ったりせずに、ガンガン攻めこんで気持ちよくいこう。



↑ローリングはこわくない。でも、弱や中ローリングで目の前に着地して、かみついてくるフェイントには注意。それには自分でブランカをプレイしてみるのだ。



↑感電は強い。この技に勝つには、ギリギリ遠くて転ばせパンチを当てるしかない。または、ターンパンチを遠くから出してあいうちさせるのもいいが…

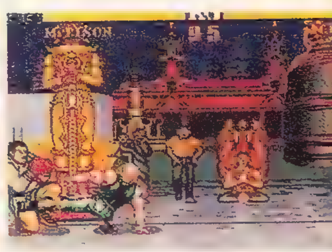
M.BISON VS GUILE

超超強敵、ガイルだ! 正々堂々と闘い、そして沈もう。

見出しのとおり、ガイルには勝てっこない が、できるだけのことをしよう。中足払いの連打は、足が引っこんだ瞬間にダッシュストレートをうって止められる。いかにラッキーパンチを当ててピヨピヨにするか、だ。



↑中足払いを連打してるときはラッキー。ターンパンチを無理矢理当てるか、中足払いがひっこんだ瞬間にダッシュストレートを出せば当たる。でもねぇ…

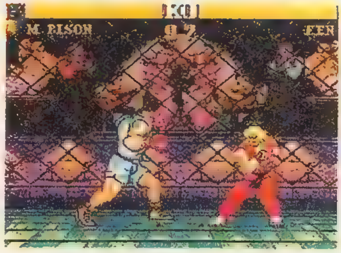


↑ソニックブーム→弱足払い→中足払い→ソニック… という攻めをやられたら、だまって負けよう。ヘタに抵抗しても体力のムダ。時が過ぎるのを待とう。

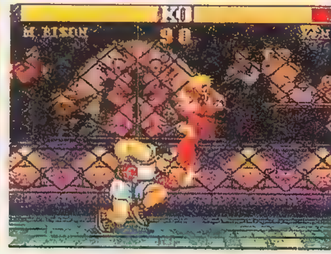
M.BISON VS KEN

隆とやるよりゃよっぽどマシ!! 気を大きく持ってぶつかろう!

波動拳のスピードが遅いぶん、だいぶラク。ただし強昇龍拳には注意。見た目よりも判定が広いぞ。隆と同じように間合いをとって転ばせパンチと立ちストレート、ダッシュ技をまじえて、心に余裕を持っていこう。バイソンの方が強いぞ。



⬆波動拳を出す動作が隆より若干遅いぶん、立ちストレートを当てるのはラクだ。それに、その分余裕が出てくるので、心理的にもかなり助かってくる。

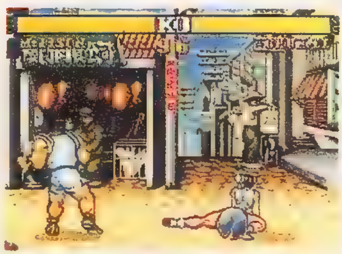


⬆竜巻旋風脚はしゃがみ強パンチ、通称"頭で攻撃"で返せる。隆のそれよりも大分ラクに返せるぞ。なにしろ隆のは着地時が無敵だからね。

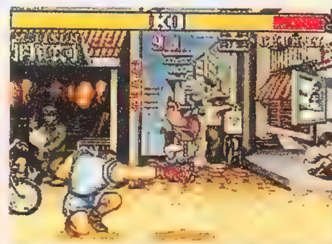
M.BISON VS CHUN-LI

これまたイヤな相手だ。中足払いに気をつけて、地道に攻めよう

百裂キックと中足払いに注意。百裂は立ちストレートで破れることもあるが、跳びこみ強パンチを早めに当てる方がいい。ガードされてしまうからだ。跳びこんできたら立ち中パンチがダッシュアッパー。踏まれたら追いかけて跳び強パンチだ。



⬆中足払いを連打してるだけでもバイソンにはけっこうイヤだ。転ばせパンチもとどかないし。こんなときは少し離れてターンパンチをブチ当ててしまおう。

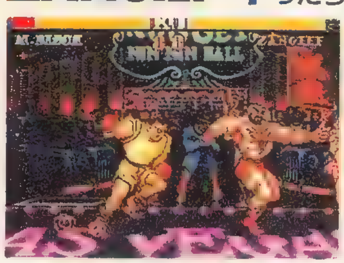


⬆スピニングバードキックにはしゃがみ強パンチ。しゃがみジャブや中パンチでも当たるけど、強の方が痛い。ただし、着地するときは無敵だから注意。

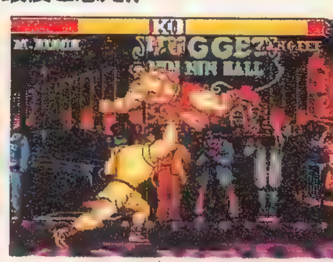
M.BISON VS ZANGIEF

かなりやりづらい相手! つかまったら最後と思え!!

ザンギエフのスクリューハメは、バイソンには返せないので、つかまったら潔よくあきらめよう。ダブルラリアットには転ばせパンチ。ダッシュ技ターンパンチはきかないと思おう。跳んできたら、ソッコーで立ち中パンチか、転ばせパンチ。



⬆ダッシュ技ターンパンチなどはダブルラリアットにはまず通じない。転ばせパンチをいかに逃げられずにヒットさせるかがポイント。

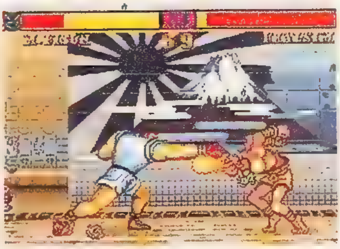


⬆ザンギがもし跳んできたら、ザンギの腹に当てるようなつもりで立ち中パンチか、もしくは後ろに下がって転ばせパンチの先っぽを当てるつもりでやる。

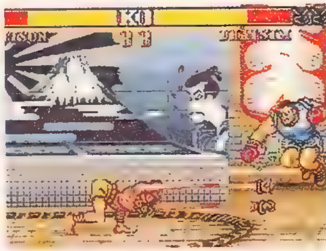
M.BISON VS DHALSIM

暴れん坊のバイソンでも、神経をすり減らされる難敵!!

とはいえ、絶対に勝てないなんてことは決してない。ヨガファイヤー以外はたいして怖くないからだ。ハイキックやズームパンチがひっこむときをねらってダッシュストレートを出すようにする。勝つのはラクじゃないが、努力しよう。



↑ヨガファイヤーが当たる前に、ターンパンチをめりこませてムリヤリ当てる、捨て身戦法もあり。トータルで体力が上まわっていれば勝ちなのだ。

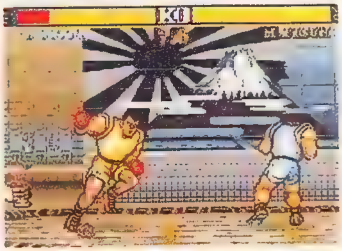


↑画面はじでバックジャンプパンチをしていれば、いちおうダルシムのしゃがみパンチも返せる。苦肉の策だが、こうなると勝負は見えてるのよね…

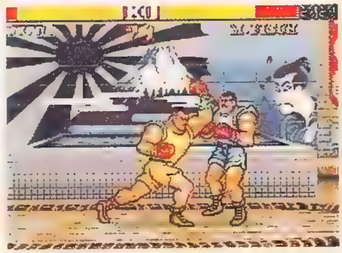
M.BISON VS M.BISON

どうしても大アジな対戦になってしまう、同キャラ対戦だっ!!

お互いに当たり判定が広く、威力が大きいため、簡単にピヨリやすい。ダッシュストレートはひきつけてしゃがみ強パンチや立ち強キック（ヒジ）、転ばせパンチなどで返せるが難しい。運の要素が強くからんでくるので、なるべく避けたい。



↑「ワン〜！」「ゴォーッ」「パァン！」と、非常に恐しい攻め合いの試合となる。とてもボクシングの試合には見えないが、まぁ見てる人はおもしろいかも…!?

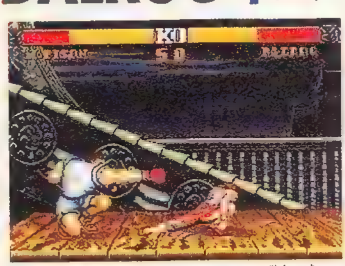


↑唯一のホビー、バイソンにしか通用しない連続技“ピストンダッシュアッパー”でも入れないと、全然おもしろくないぞ。ヒジ➡アッパー➡ヒジ➡アッパー…。

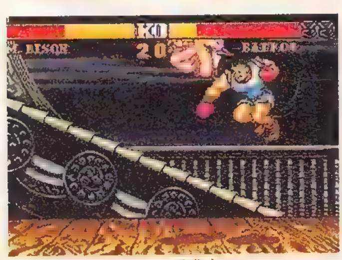
M.BISON VS BALROG

ダメージを与えにくく、つかまえにくいイヤな相手だ！

体の構造から言って、ダメージを与えにくい相手。素直に跳びこんでくるバルログは、まずいないと思って修行した方がいい。イズナが超苦手。画面はじでしゃがみアッパーか、立ち中パンチをひきつけて出さないと、背中からポイ投げされるぞ。



↑スライディングやしゃがみの爪を読んで、転ばせパンチを出してもいいが、バルログに待たれると危険。長〜い爪を持ってるというだけで、こちらは恐怖だ。

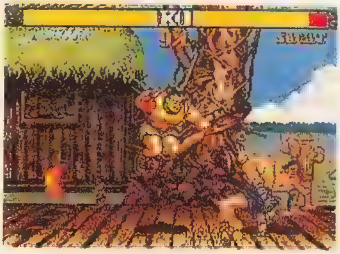


↑イズナドロップは状況によってさまざまな変化をする。逃げパンチやダッシュアッパーで勝てるときもあるが、さらに上から投げられてしまうこともある…

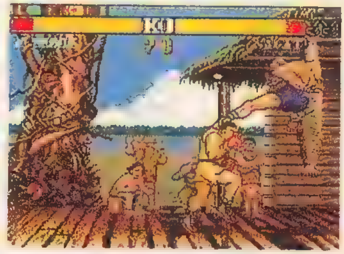
M.BISON VS SAGAT

隆や拳よりも飛び道具はよけやすいが、勝つのは苦しい…

タイガーショットを読んで跳びパンチからのダッシュアッパー攻めでピヨらせて…と思っても、ダッシュアッパーは当たらないのだ。なかなかピヨらせられないうえに、立ち中パンチでダッシュ技を止められたりする。がんばらないと勝てないぞ。



⬆タイガーを素直に跳びこんでも、強足払いや極悪パンチ、タイガークラッシュ、タパカァ、跳び蹴りなど、さまざまな技で返され、ふりだしにもどってしまう。



⬆バックジャンプしながら蹴りを出されると、必殺技はみんな無力化されてしまう。ただでさえ強いのに、こーゆーことするヤツって、よくいるよね…。

M.BISON VS VEGA

最強の天敵／（ホントだよ）シャレのわからないベガには勝てない

見出しを信じなさい。サイコの返し技はなにもありません。カプコンも冷酷だよな。サイコを画面の左右に連続でうち続けてるだけで、マジでベガが勝てるぞ。しょうがないからそーいうヤツはダッシュストレートからクリンチでハメ殺してやろう。



⬆サイコ連続は問題外として、ダブルニーハメは、立ち中キックからのダブルニーの間にしゃがみ強パンチを出せば止められるぞ。サイコ投げはこわくない。



⬆ヘッドプレスがきたらおとなしくガードし、スカルダイバーを警戒して、ひきつけて立ち中パンチだ。でも、おなさけで勝たせてもらっても嬉しくないね。

総括

『ストⅡ』でいえば、E・本田といえるキャラだ。勝てるキャラには楽勝で、勝てないキャラにはボロクソに負ける。その極端さが、彼の隠れた魅力かもしれない。しかし、その状態になるまでにはかなりの修行を必要とする。“キックボタンを押してもパンチがでる”という理解しがたい（といっても四天王のうち3人にその傾向があるが）基本技がいつでも使いわけられるようになるまでは、1[illegible]20の試合数ではムリだろう。また、3つともボタンを押してチャージしながら歩きまわれるという異常な体質を使いこなすのも非常に難しい。パンチボタンでためるか、それとも…人によってまちまちだろうが、逆に、一人一人が自分だけのバイソンを持っているともいえるかもしれない。使いこなすとやめられない味のあるキャラだ。



ここが違う!!PCとAC

キャラクター本体や音声合成の移植度はすばらしいものがあるPC版だが、バイソン以下の四天王についても、バッチリそっくりワ〜ンって感じだ。



“サブちゃん”バイソン、演歌の旅、大爆発!!(?)

ACの『ストⅡ』が発売されたときからいわれていたのが、バイソンが北島○郎に似てるとか、ヤン○ジ○ンプの「押忍!○手部」の主人公高○に似てるってこと。あきらかにモデルにしてるよな。タイ○ンとか。







バイソンの勝ちポーズ。勝った瞬間にTシャツをぶち破いて両手を大きく開げて勝ち誇る彼だが、両バージョンとも顔はアブナい。

おぉほぉ〜

▶バイソンのタイムオーバー負け時の顔。完っ全にどうかしてる。コカインでもやっているのか？ そんな金があったら家族に送金しろよな。







ラスベガス面のお約束キャラ、バニーガールだ。２人で左右に同じ動きを永遠に続ける。試合が終わると止まって祝福してくれる。けっこうたまらんモノがあるぜ。



このストリートファイトの仕掛け人と思われる、プロモーター。ダセェスーツとシルクハットをかぶり、プレイヤーにやさしく笑みをとばす。AC版は最強に気味悪い。



こいつが謎の黒人男性だ。動きからみて、バイソンの知りあいらしいが、誰なんだろう……もしかして『ストリートファイター』に出てた「マイク」さんかな…!?

BALROG

バルログ

忍者なみの身のこなしをする、仮面をかぶった貴公子!!



『ストⅡ』をプレイした人は、彼を使ってみたいと1度は思ったことだろう。12人のキャラ中ダントツの最速キャラである彼だが、それに反して持ち技のバリエーションが極めて少ない。基板の容量の限界というさけられない問題にぶつかり、残念ながら跳びパンチ技、立ちキック系の技は存在しなくなってしまった。しかし、ちょっとしたコツさえつかめば、バルログは非常に強い！　なにしろ、飛び道具は怖くないし、敵との距離は無意味だ。全国大会（業務用）の優勝キャラも、このバルログなのだッ！

BALROG



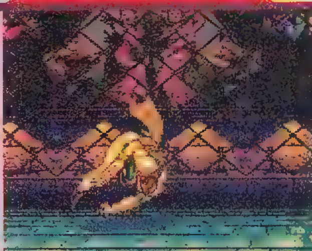
PERSONAL DATA

NAME：バルログ（スペイン出身）
BIRTH：1967年1月27日
HEIGHT：186cm
WEIGHT：72kg
3-SIZE：B121　W73　H83
BLOOD TYPE：O型
LIKES：美しいもの、自分自身
DISLIKES：醜いもの

必殺技

ローリングクリスタルフラッシュ

←にためて→、パンチ



方向キーを左に入れチャージし、右と同時にパンチで出る。ゴロゴロと何回転もして敵に体当たりをする技だ。弱、中、強により、回転数が違う。敵を画面はじに追いこんで1発目を当てると、残りの攻撃が連続で当たるため、敵としても怖い技だ。

フライングバルセロナアタック

↓にためて↑、キックのあと、パンチ



ためてから↑に入れてキックをすると、1度左右の壁にはりついて（方向キーで選択可）、それから敵にむかって飛び、（方向キーを入れないと、画面上の近い方の壁に跳んでいき、敵の目の前に降りる）パンチボタンを押すことにより、リーチのあるこの技がでる。

イズナドロップ

↓にためて↑、キックのあと、敵のそばで方向キーを入れてパンチ



上のバルセロナと途中まではまったく同じだが、敵に接近してからキーをどこでもいいから入れて、パンチボタンを押すと、投げになる。こちらの方が強いが、イズナかバルセロナかわからないような位置で出すと有効。キーを入れないと、バルセロナになってしまう。

BALROG

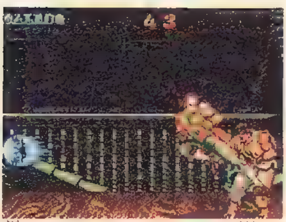
連続技

設定されている技が少ないんだから、当然、連続技も少ないぞ。ヘタに3段をねらってミスるより、素直に投げてしまう方がいいかもね。



跳び強蹴り→強ツメ

対象キャラ　全キャラクター



主に隆と拳、サガットなどと闘うときに有効な2段技だ。波動拳を撃ったのを見てからでもだいじょうぶ。



ひきつけて強キックから立ち強爪。運がいいとピヨらせれるぞ。しゃがみ中爪を2発入れる手もある。

バルログは、その異常なまでのスピードに対して、持っている技は少ない。従って連続技もあまりバラエティはない。連続で入る基本技は、しゃがみ弱爪と中爪、中足払いからの中爪など、ぜんぜん見た目美しくないものばかり。対戦相手がピヨったときこそ、バルログユーザーのセンスが問われるぞ。

強跳び蹴り→中足払い→しゃがみ中ツメ

対象キャラ　全キャラクター



この技なら、敵の起き上がり時や、跳び道具を撃って硬直しているときに通用するぞ。最初は跳び強蹴り。



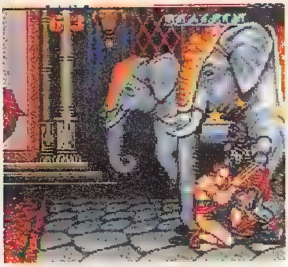
続いて中足払い。1発目がよほど高い位置でヒットしない限り、投げ返されることはない。



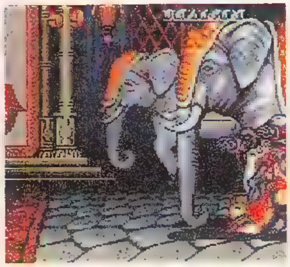
ラストに中ヅメ。3発とも入れれば、高い確率で敵をピヨピヨにできるぞ。この連続技だけはいつでも出せるようにしておこう。

弱ツメ→強ローリングクリスタルフラッシュ→しゃがみ中ツメ

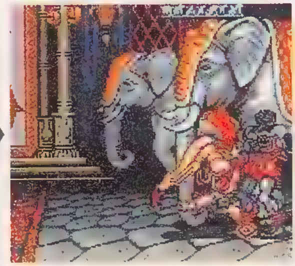
対象キャラ　全キャラクター



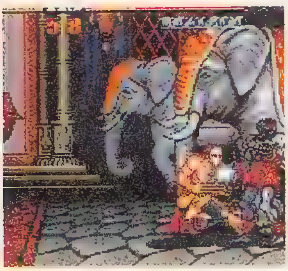
この技も、相手がピヨってるときでないと、必ず全部入るとはいいがたい。また、敵が画面のはじ付近にいないとすべては入らない。



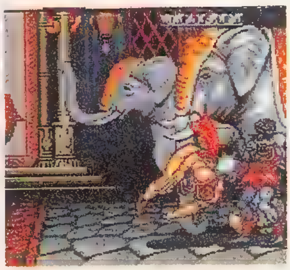
まずピヨった敵の目の前まで歩いていって、しゃがんでR・C・Fをためる。チャージが完了したら、しゃがみ弱爪を入れて…



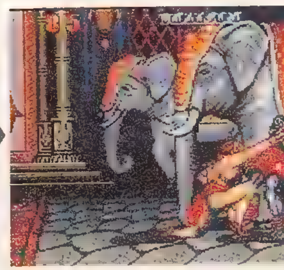
その直後に強のR・C・Fを出す（弱ヅメからのリセット技で、敵はガードできない）。一応、この間も再びチャージしつづけるのが基本（一応ね）。



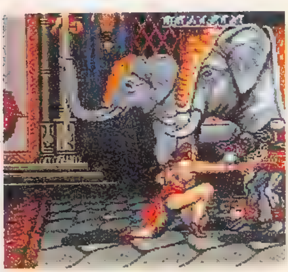
パァン！　強ローリングクリスタルフラッシュは、3回転してからツメを出す技。そのうち、当たり判定は、裏表裏表裏表爪、と7回出しているが、



…反動などの関係で、実際に敵を直撃できるのは、4回（ごくまれに5回あたるらしい）。というわけで、この連続技は、6段攻撃である。



R・C・Fの最後に出る、この爪が、超痛いぞ。ときどき投げ1回分ぐらい減ることもある。そして、この爪のあとにもう1発ツメが入るのだ。



ザクッ。1回ピヨってから、この6段を入れられた日にゃあ、運が悪いと瀕死状態になっているかもしれない。

クレージー技発見！（2Pのみ）

アーケード版でもできた、車の反対側に敵キャラを投げるミョ〜な技が、PCエンジン版ダッシュでもできるぞ！　ただちょっと工夫が必要だ。車の横から少しだけ、投げられるキャラを動かし、その間にバルログを滑りこませ、逆方向に方向キーと投げボタンを同時に押すようにするんだ。



⬆敵の背中から、車に向けて思いきりバックドロップをやると、反対側に落ちるぞ。

BALROG VS RYU



対CPU

身のこなしでは問題にならない隆だが、守りは非常に堅い。唯一つけこむスキがあるのが、波動拳だ。これだけは逃がさずにいこう。ナメてると負けることになるぞ！

スタート直後に

普通に攻めてもほとんど全部返されるか、ガードされる。とりあえず隆戦のセオリーどおり、画面はじまで追いこもう。



⬆スタートの間合いを変えずに画面はじまで行く!!

イズナドロップはかけづらいが…

強技が2発連続で頭部に入れば、隆は（すべてのキャラにいえるが）ピヨピヨになりやすい。ピヨったら投げて画面はじに追いやって、起き上がりに強のR・C・Fを重ねて、体力を削るのもいい。また、画面はじでピヨったときは、冒頭で紹介した6段攻撃を入れるのも気持ちがいいぞ。

フライングバルセロナアタックと、イズナドロップは、うかつにねらわない方がいい。この2つの技は比較的にCPUには返されにくい技（反応できないらしい）だが、隆にはあまり効かない。波動拳を撃って硬直しているときでもないと返されてしまう。何度も闘ってクセをつかもう。

イズナのかけかた!!

➡隆の波動拳の硬直時間中にイズナをかけるには、これしかない。





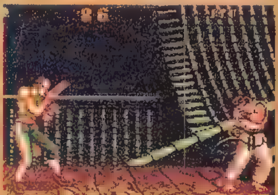
⬅波動拳のモーションが見えた瞬間に壁につき、跳んでいくのだ。

とにかく波動拳のスキを見逃すな!!

画面はじまで追いこめば、隆はいずれ波動拳を撃ってくる。すかさず跳び込んで、引きつけて強キック。あまり引きつけると蹴りが当たる前に着地してしまうので注意。そういう場合、隆は昇竜拳を出してくることが多いので、無理して投げようなどと思わず、ガードしよう。

強蹴りが入ったら、立ち強パンチボタンの中段爪攻撃を連続で出す。あまり近い距離で強跳び蹴りを高目に当てると、必ず背負い投げをくらってしまう。遠すぎても、爪を足払いで返されてしまう。

すぐに反応できるように



⬅ガードせず、立ったまま間合いを開けて待つ。いつでも跳びこめるように、だ。



⬅跳び蹴りから、立ち強爪につなぐ。強足払いのスライディングでもいいぞ。

BALROG VS E.HONDA



対CPU

業務用『ストⅡ'ターボ』では超強敵だが、『ダッシュ』では、それほど苦しくない。3段攻撃の練習をしよう。イズナドロップもバッチリきくぞ。

スタート直後に

珍しく、いきなり跳び込んでもOK。方向キーを右上に入れ、低めに強跳び蹴り。そのまま3段に持っていけたらベスト。ピヨることもあるぞ。



⬆低めに決めないと、投げ返されるぞ。

イズナ連発は、負けそうなときだけにしよう

隆の項で、イズナはCPUには返されにくいと書いたが、本田にもそれはいえる。ガンガン投げまくってみよう。ただ、ときどき、カラタケ割りで返してきたり、バックジャンプをすることがあるので、あらかじめ、本田の背中側から投げるように跳んでいこう。これは、他のキャラすべてにいえることで、例えばガイルにイズナをかけようとしたときに、サマーソルトキックを出されても、背中側にまわりこんでおけば、よけれるし、場合によってはサマーソルト中に投げることもない。また、無理に投げなくても、バルセロナアタックを背中側から当ててもいいのだ。

やりにくい相手だぜ

➡百烈には返し技ナシ。跳び込んで3段かイズナをかけよう。





⬅スーパー頭突きの返し技もない。バックジャンプして投げる！

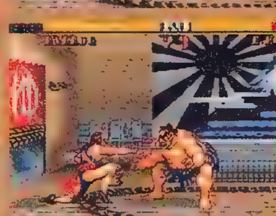
接近しての爪攻撃は、非常に危険！

近くで強のしゃがみ爪攻撃などをしても、本田のカラタケ割り（立ち強パンチ）や、出足払い（しゃがみ強パンチ）などで返されてしまうことが多い。だから、スタート直後の間合いぐらいの距離でしゃがみ強爪が当たるようなタイミングで技を出すと、なぜか本田はガードをしない。2発当てればピヨることもあるぞ。跳び蹴りは、なるべく遠くから跳ぶようにすれば、たとえミスって高めの位置にヒットしたとしても、投げ返しの間合いの外に着地できるぞ。

しゃがみ強爪待ち！



⬅このぐらいの間合でしゃがみ、強爪。なぜだかしらないが…



⬅ガードをしないのだ。他のキャラでもできなくはない、お約束だ。

BALROG VS BLANKA



対CPU

対戦モードでは超手強く、ローリングだけで負けてしまうこともある、強敵ブランカ。しかしピョンピョン跳ねまくってくれるCPUブランカなら、勝利は可能だ。

スタート直後に

いきなりローリングを出してくることはないので、そのまま立っていよう。ブランカは前進してきたり、バックしたりする。



⬆ブランカがアクションをおこすまで待とう。

ジャンプの着地後はスキだらけだぞ

ブランカにもイズナは有効。まともに返してはこない。これで体力を削りとってやろう。

体力ゲージが少なくなり、お怒りモードになると、ブランカはやたらと跳びはねるようになる。そうなったらチャンスだ。着地地点の足元を狙って、しゃがみ強キックのスライディングを当てよう。ヒットしてダウンしたら、チャージしておいた、強のR・C・Fでガリガリ体力を削ろう。間合いが開いたら、また跳んでくるのを待ち、スライディング。その繰返しでいい。また、ローリングが来たら、ガードしてから一歩進んでしゃがみ強爪。確実ではないが、当たれば痛いぞ。

こんなケダモノごとき…

➡このぐらいのタイミングで着地時をスライディングでねらう。



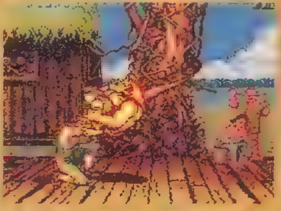


⬅ジャンプしたら、下に潜りこむようにして空中投げという手も。

むやみに手出ししてはいけない！

しゃがみの爪や、スライディング、ローリングクリスタルフラッシュなどを出しても、多くの場合、ズームパンチで簡単に返されてしまう（絶対にズームパンチより先にこちらの爪が当たっているのに、返されてしまう。CPUのインチキだ）。しかし、跳び蹴りを返されることは少なく、高めにさえ当てなければ3段につなげられるぞ。ただし、3段めのしゃがみ爪には注意。出すのが遅れるとズームパンチで返してくる。ムリに3段を狙わなくても、まぁいいだろう。

ガード→強ツメで返せ！



⬅「ウガー！」ブランカのローリングは返すのが非常に難しいので、ガードして。



⬅一歩だけ前進して、しゃがみの強ツメ。当たらないこともあるが…

BALROG VS GUILE



対CPU

他のキャラクターで1Pプレイをするときはかなりの強敵だが、四天王の2人、バルログとベガにとってはカモ同然だ。彼は空中からの必殺技に対応できないようだ。

スタート直後に

いくらカモとはいえ、イズナを使わなければ、あいかわらずの守りの堅さだ。イズナ以外の技は出しても意味がないだろう。



⬆ヒャー。開幕から忙がしくイズナでゴーだ。

あとは適当に返し技の練習でもしよう

イズナで2〜3回ガイルを投げたら、返し技の練習でもしよう。ガイルが気紛れに跳び込んできたら、しゃがみ強爪を出すか、立ち中爪（ナナメ方向に出る、素速い技）で返す練習をしよう。技の出るスピードが違うから、使いわけれるようになるまでちょっと時間がかかるぞ。また、ときどきしゃがみ強キック（二段蹴り）を出してくるが、それに攻撃を当てるには、スライディングがいい。二段蹴りの2段めが回った直後に出すようにすれば、一方的に勝てる。

対戦ではガイルとバルログはいいライバルであるだけに、ガイルの特性をつかんでおこう。

二段蹴りにはスライドで

➡二段蹴りの2段目の足が回って、判定がなくなった瞬間に…





⬅スライディング！早すぎるとあいうちになるっすよ。

イズナに始まり、イズナに終わる…

この試合はどうしても単調になってしまうが、いたしかたない。跳び道具もなく、爪攻撃やローリングクリスタルフラッシュは、足払いで簡単に返されてしまう。跳びこむのも危険だし、スライディングもガードされる。やっぱ、イズナしかないよねぇ… ガイルの背中側から投げるようにイズナをかけまくろう。（あまり露骨に背中側に行ってから戻って投げようとすると、ガイルが振り返ってしまい、もしサマーソルトを出されたら返されてしまう。そのへんに注意だ。

イズナドロップ発射！



⬅ヒャーッとすっ跳び、ガイルの頭の上を通り、少しだけ後ろにまわり…



⬅ブチ投げる。タイミングによってはサマーソルトが出ても投げ勝てるぞい。

BALROG VS KEN



対CPU

隆にくらべれば、拳は全然ラクな相手だ。波動拳のスキは大きいし、お怒りモードになるとバカになる。連続技や、スターダストドロップ（空中投げ）の練習でもしよう。

スタート直後に

いきなり強昇竜を出してくることもあれば、旋風脚のときもある。ここはまず様子を見て、しゃがみガードをすべきだろう。



⬆足払いがくる危険性もある。しゃがんでガードだ。

お怒りモード以後は、空中投げの練習だ！

拳がお怒りになったら、単純に昇竜拳を連発するか、旋風脚から昇竜拳を出してくるかのどちらかになってくる。跳び蹴りの連発モードもあるがそれは危険なので、裏表の判断を正確にして、防御しよう。攻撃するなら、やはり強昇竜拳をガードしてから着地点などを狙うのがいいだろう。普通に投げてもいいし、ローリングクリスタルフラッシュを当てるのもいい。それより普段なかなか練習する機会のない、スターダストドロップをマスターするのがいいだろう。空中で拳のナナメ下あたりで方向キーを左右どちらかに入れて、中か強のパンチボタンを押すようにやってみよう。

危ない男だぜ、ケンよ！

➡旋風脚にしゃがみの爪は当たらないでゴンス。





⬅拳の起き上がりにR・C・Fを出すのは非常に危険だ。

お怒りモードにするまでが勝負だ!!

お怒りモードになる前の拳は、はっきり言って強い。こちらの技に鋭く反応して昇竜拳や強足払いを出してくるので、完全なスキが見えたとき以外は手出し無用だ。拳は、バイソンの頁で書いたように、ピョンピョンと規則正しくジャンプしたり、波動拳を連発したり、接近してきて弱足払いを2発出し、強足払いとつなげたりするので、それに対して確実に返し技を出そう。跳ねているときはスライディング、波動拳には跳び蹴りだ。イズナドロップは絶対にやらない方がいいだろう。

スターダストドロップ



⬅拳の強昇竜を、ガッガッとガードしたら、すぐに縦ジャンプ！



⬅拳より低い位置で、キーを左右どちらかに入れ、中か強パンチだッ！

BALROG VS CHUN-LI



対CPU

どのキャラで1Pをやっても返し技の練習になる、春麗だが、バルログは意外と苦戦することが多い。相性が悪いというのか、体の構造上、苦手とするキャラなのだ。

スタート直後に

ほとんどの場合、春麗は一定距離あとずさりしてから跳んでくるか、バックジャンプして三角跳びをしてくる。ここは立ったまま待とう。



⬆返し技を出すべく、間合いを見切って待つ！

春麗は着地後が強い。着地する前に撃て!!

他のキャラなら、春麗がジャンプしてきたところを、裏にまわって投げるのはたやすいが、バルログだとそうはいかない。少しでも入力が遅れると、立ち中ヅメになってしまい、春麗がそれに反応して中足払いを連発してくる。一発喰らうと2発連続でダメージを喰らってしまうので注意。さらにもう一発喰らってしまうと、ピヨピヨにされてしまうぞ。非常にやりにくい相手なので、ムリに投げをねらうより、空中で撃ち落としてから、跳び蹴りを重ねた方が、確実だ。また、踏みつけ攻撃を喰らった場合は、追っかけて蹴り。イズナドロップはやらない方がいいだろう。

仮面の貴公子、苦しい！

➡踏みつけの返し技はない。華麗だけど因果なやっちゃ。





⬅スピニングバードキックは、しゃがみ強爪で返せる。よかった。

春麗の技をまともに返すのは難しいぞ!!

バルログの返し技は、他のキャラと違って、あまりラクに敵の技を返せるものはない。ブランカの立ち強パンチ（レシーブ）や、バイソンの立ち中パンチなど、見た目にも明らかに返せるな、と感じるような、ラクな返し技がないのだ。空中から攻撃してくる敵への返し技は、立ち中爪やしゃがみ強爪、着地地点を狙ってスライディングぐらいしかなく、そのうちスライディング以外は、ただ単純に出しても返されてしまう。特に春麗の跳び蹴りには極めて弱いのだ。

春麗の跳び蹴りの返し方



⬅このぐらいの間合いで、このタイミングでしゃがみ強爪。こうすると…



⬅春麗の後ろにまわって、爪攻撃だけが当たる。返し技は喰らわないが、難しい。

BALROG VS ZANGIEF



対CPU

立った状態（しゃがんだ状態も）で技を出しても、まったく効かないぞ。キャラクターで言えば、ブランカにも近いが、投げの恐怖はすごいぞ。遠くからチクチク攻めよう。

スタート直後に

一応、跳び蹴りで攻めよう。スタートの位置なら跳び蹴りにちょうどいい。当然、蹴りが入ったら3段を狙いたいところだが、少し危険。



⬆いきなりイズナを狙ってもいいけど、とりあえず…

イズナに走るか、3段の練習をしよう。

上で書いたように、遠間から3段狙いをやり、もしミスって体力が減ってきたら、イズナに切りかえて確実に攻めよう。3段狙いは、対本田戦のように距離をとってやるべし。ただ、高めに蹴りが決まったときは、着地後、ザンギのスクリューの間合いに入ってしまうから、投げ返しの危険は伴うぞ。イズナドロップは、あまりひきつけてから投げようとすると、返し技を喰らうかもしれない。少し高い位置からねらうようにして、バルセロナアタックでもいいから、ダメージを逃がさず与えるようにしよう。このステージは、あまりバルログユーザーにとってはおもしろくないかもね。

ホント、やな奴だよな。

➡縦ジャンプ蹴りで待つ手もあるが、失敗するとこわいぞ!!





⬅『ストⅡ』のように近づいて投げを狙うのはやめた方がいい。

接近を許すな！　ダッシュザンギは悪魔だ！

『ダッシュ』になって、ザンギはものすごくやりづらい相手になった。といってもバルログは『ストⅡ』では使えなかったけどね。立ち技、足技を出せば必ず強足払いなどで返されるし、スクリューの間合い内に入ってボーッとしていると、一瞬のうちに吸いこまれ、投げられてしまう。スクリューの間合いギリギリ（影ひとつ分ぐらいの距離）で投げてくるようになっただけでも、すごく強いぞ。逃げ蹴りや縦蹴りを画面はじでやり続けるのもいいが、ミスると吸いこまれるぞ、注意。

イズナ落としじゃ～!?

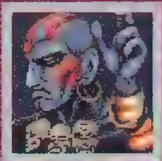


⬅ヒャー！こわいよ～ザンギエフ。こわいときは、手っとりばやく投げ！



⬅パァーン。なにィ～ッ!! ごくまれにずうずうしくも返してくるぞ。

BALROG VS DHALSIM



対CPU

つかみどころのない、ヨガのインド使い（逆だ！）だ。あまりナメると、痛い目にあうぞ。長期戦に持ちこまず、はやいとこ勝負をつけるのがいいかもしれない。

スタート直後に

バイソンの項で書いたように、ヤツは最初になにをしてくるか、断定はできない。とりあえずしゃがんで待ち、ムダなダメージはさけよう。



⬆ヨガのハゲぼうず、まったく何を考えているのやら。

空中ダメージは当てるのが難しいぞ。

空中ダメージ（ダルシムにのみ存在するバグ）は、高めのドリル頭突きがきたときや、至近距離で縦ジャンプをしたときに狙ってみて遊ぶのもいいかもしれない。ダルシムが着地する寸前に弱のツメを当て、空中にふっとんだら、すかさずキーを入れっぱなしにして（縦でもナナメ前でもOK）、すぐに跳び蹴り。難しいが、慣れればできる。また、縦ジャンプをしてスキだらけのときは、スターダストドロップを狙うのもいいかもしれない。イズナドロップは有効だが、壁にはりつく登りのときに、ダルシムの逃げパンチを喰らうこともあるので、タイミングに注意しよう。

ヨガを極めればこんなもん…。

➡いうまでもなく、ヨガファイヤーは、跳び蹴りから３段じゃ〜。



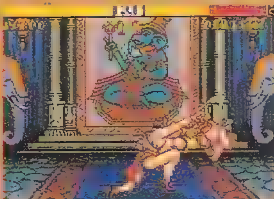


⬅うひひぃ… このタイミングなら、投げれるぞヒャー。

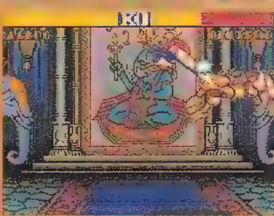
こちらから技を出してもムダ。待ちに徹する。

中ハイキックを連発で出してきたときは、迷わずすぐにスライディング。転ばせたら、起き上がりにローリングクリスタルフラッシュの強を重ねて体力を削る。バックジャンプをしたら、ダルシムは降りぎわに逃げ中パンチやドリルキックを出してくることが多いので、その間合いより遠くを保ちながら、接近しよう。ジャンプするのをやめたら、こちらもしゃがんで待つ。スライディングを連発してきたら、スキをみて近づいて投げてしまおう。

さすがはヨガの怪僧だ！



⬅こういう状態になることは少ない。ひきつけすぎないように立ち弱ツメ！



⬅跳び蹴りじゃ〜いいね〜え、こういう非常識な技は大好きだ。

BALROG VS M.BISON



対CPU

対戦モードでは、正面から勝負しづらく、バルセロナアタックやイズナで攻めがちになってしまう、"闘ってもおもしろくない相手"だが、CPUバイソンは敵ではないぞ。

スタート直後に

イズナやバルセロナを狙っていくのもいいが、いきなり撃ち落とされる恐れあり。しゃがみの強爪を出すのがいいだろう。



⬆この距離での強爪は、まず返されないぞ。

弱中ヅメ、弱中足払い、これだけでも勝てる！

強爪は、スタート位置ぐらいの間合いで出すと、なぜかバイソンはガードしない。しかしそれより近い間合いでやると、エルボーで返されてしまう。その間合いでは、弱中の爪、足払いがベスト。連打してるだけで勝てるぞ。強キックのスライディングは、ダッシュアッパーをやってるときに出せば当たって転ばせられるが、遠間で出すと、転ばせパンチをくらうのでやめよう。もしバイソンを転ばせたら、ローリングクリスタルフラッシュの強を重ねてガリガリ体力を削りとろう。

ダッシュアッパーを引きつけて、弱爪からのリセットR・C・Fを当てるのも豪快で楽しいぞ。

ときどきくるジャンプは

➡たまにバイソンは跳んでくる。それは事前に予測しておき…





⬅立ち爪！ 弱か中でないとダメ。この技は出るのが速いぞ。

ダッシュアッパーのおかげヒャー！

『ストⅡ』のバイソンだったら、ダッシュアッパー連打はかなり苦しいが、あえて『ストⅡダッシュ』ではダッシュアッパーの当たり判定はかなり高い位置に設定され（ダッシュストレートとの差別化をはかったと考えられる）、しゃがんでいればまったく当たらなくなったため、楽勝で勝てるようになった。どのキャラクターも足払いやしゃがみパンチを出してさえいれば、チクチクとバイソンをいじめ倒すことができるのだ。まあ、いじめるって感じじゃないけどね。

目をつぶってても勝てる



⬅しゃがみの弱・中ヅメをザクザク出してるだけで勝てる。あいうちもOK。



⬅足払いなら、爪より確実。ポコポコ当てよう。スライディングはたまにやろう。

BALROG VS BALROG



対CPU

全キャラでも唯一、自分の母国ステージと他国ステージで性能が変わるバルログだが、そのスペインでしか同キャラ対戦はできない。まぁ、まず負けることはないぞ。

スタート直後に

CPUのバルログは、必ずバックジャンプを1回してから攻撃にうつる。というわけで、間合いをつめるために2〜3歩前進しよう。



⬆いきなり壁につくのもいいが、ここは接近する。

バルログステージでは壁に張りつかなきゃ！

バルログがスライディングを出してくるときは、比較的2回連続で出してくることが多く、間合いによっては（スライディングを近くで出したときは、硬直時間の関係でこちらも返し技を当てられるぞ。R・C・Fやスライディングがいいだろう。三角跳びをしてきたときは、裏にまわって投げるか、後ろからスライディング。当然、CPUバルログを転ばせたら起き上がってくるところに、強のR・C・Fを重ねるのがセオリー。

まぁ、めんどくさくなったらたまに壁に張りついて、うろうろ焦って動きまわるCPUを投げとばそう。

まあ、やることは単純だ

⬅三角跳びをしてきたら、裏にまわってスライディングがいいぞ。





⬅CPUが壁についたときは、自分もつくのが一番安全なのヒャー。

基本的に、返し技はスライディング中心に！

バルログの攻撃パターンは少なく、それぞれの動きに対して正確に返し技が出せれば、CPUのバルログは、人間の使うバルログにとってはなんてことのない相手となるだろう。

バルログが前進してくるときは、自分もあとずさりして、CPUの動きをよく見よう。跳び蹴りをしてきたら、着地点をねらってスライディング。爪攻撃はやらない方がいい。蹴られたり、着地した瞬間にスライディングで返されたりするぞ。強爪を連発してくるときは、ガードあるのみ！

バク転を誘発させろ！



⬅バルログの起き上がりに跳び蹴りを重ねると、なぜかバク転をはじめるので…



⬅2回転ほどしたところで投げてしまおう。バク転は出し終わりがスキだらけだ。

BALROG VS SAGAT



対CPU

四天王の１人がかつての帝王、サガットに挑む！　基本的には隆・拳にかなり近いサガットだけに、飛び道具をよけて攻撃、というお決まりのパターンがきくのだ！

スタート直後に

サガットには決まった行動パターンというものはない。とりあえずはしゃがんで敵の動きをよく見ていよう。イズナにいくのはよくないぞ。



⬆跳び蹴りか、はたまたタイガーか…　ジッと待とう。

バルセロナ、イズナはなるたけ控えるのじゃ

バルセロナアタックやイズナドロップは、ねらっても損だ。高い位置から近づいてくる物に対しては、ほぼ必ずといっていいほど、タイガーアッパーカットを出してくるからだ。どうしてもイズナを決めたいというのなら、壁を背にして待ち、隆のときのように、タイガーショットをサガットが撃った瞬間に跳べばなんとか投げられる。上タイガーの方が投げやすい。当然。跳びヒザ蹴りも2回続けて出してくるので、着地点をねらってスライディング。また、近くで上タイガーを出してきたときはしゃがみ強爪もOK。空中投げをねらえる面の１つ。

好敵手はこう崩せ!!

➡跳びヒザ蹴りは２回連続でくることが多い。このように…



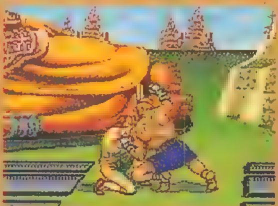


⬅上タイガーをかる～く撃ってきたら、しゃがみ強ツメが気持ちE。

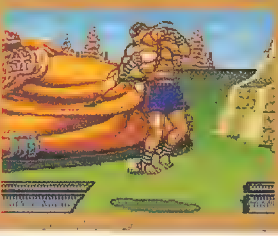
タイガーショットは必ずよけて利用せよ!!

普通に攻撃しても、サガットはガッチリガードする。やはり、技と技の間にスキを見いだして攻撃するのが基本となるぞ。バイソンの項でも書いたが、しゃがみ強パンチと立ち強キックの2つの技は、ほぼ必ず2回連続で出してくるので、１回目を出してきたら、１回目と２回目の間にスライディングをするか、２回目の技を出した直後（当たり判定が消えた直後）に当たるようにスライディングを出す。当たれば転ぶので、起き上がりにR・C・Fを重ねよう。サガットは返してこないぞ。

空中投げの練習台ッス



⬅オウッ！（感嘆詞）強のアッパトカットを賭けて出してきましたーネ！



⬅スイッ。無言で空中投げしてしまいマース。下からひっかけるのデス。

BALROG VS VEGA

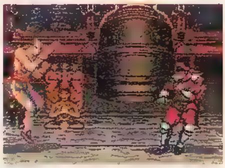


対CPU

憎き悪の帝王、ベガを倒せ！
…しかしハッキリいって、基本技を出しても、まったくといっていいほどダメージは与えられない。ここで負けたらくやしいぞ!!

スタート直後に

スタート直後は、やることは二通りしかない。ガードして様子を見るか、いきなり壁へ跳んでイズナをねらうか、だ。防御の方がいいかな？



⬆何を出しても立ち中キックで返されてしまうから…

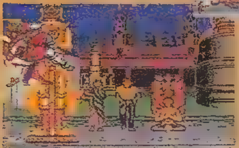
サイコクラッシャーにイズナドロップだ！

イズナドロップをねらうときは、当然の鉄則として、敵の背中側にまわるようにすることだ。ベガが相手の場合でもそれは同じで、さすがのベガもコロコロ投げられるぞ。ただ、体力が少なくなると、サイコクラッシャーを出してくるけど、これだけは投げようとしない方がいい。非常に投げにくいため、燃やされることも多い。どうしても投げたいのなら、サイコの後ろ、ベガの足の部分をねらった方がいいぞ。また、サイコの出始めと着地寸前は当たり判定がないので、タイミングよく空中で滞空時間を調整して、つかまえてしまうのもグー。難しいけどね。

強敵とはいえ、遊びたい

➡ヘッドプレスにきたら、とりあえずガードして…。





⬅スターダストドロップ！　画面はじでは、できないぞ。

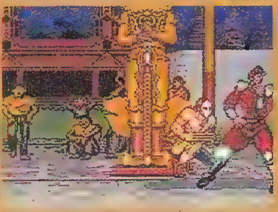
持ち技は少ないクセに返し技が超鋭いヤツ！

通常の立ち状態やしゃがみで、爪や足払いを出しても、すべてがガードされるか、立ちキックなどで返されてしまう。また、ギリギリ届かない距離で強技などを空振りしたりすると、サイコクラッシャーアタックで燃やされてしまうので、空振りだけはさけたい。しかし、技を出しても簡単に返されてしまう。さて、どうしたらよいか。やっぱり空中から攻めるしかない。さすがのベガも、空中からの特殊攻撃への返し技は用意していなかったようだ。

投げたら体力を削り取れ



⬅背中側から投げるのがベスト。後ろにまわりこんでつかまえちまおう。



⬅投げたら、当然起き上がりに強のローリングクリスタルフラッシュを重ねる。

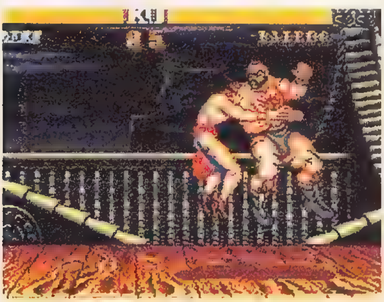
対戦攻略ポイント紹介

持ち技が少なく、敵の攻撃を返しにくいキャラだが、彼の異常ともいえる足の速さは、それを補ってあまりある。彼で勝ち残るには、反応速度がポイントだぞ！

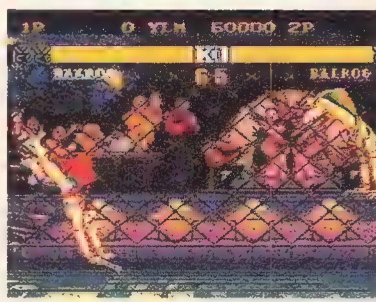
自分でもわからなくなるぐらい速く動くこと!!

『ストⅡ』時代の彼は、異常に強い跳び蹴りと、目にもとまらぬバルセロナアタック、そして当たり判定がムチャせまいローリングクリスタルフラッシュ、そしてたまに見せるイズナドロップと、超まれに見せるスターダストドロップなど、プレイするものをひきつける不思議な魅力を持っていた。その憧れのバルログがついに君の家で君の手によって動くのだ！

基本となるのは、しゃがみの爪とスライディング、いきなり近づいての投げ（これははっきり言って、超強力！）、そしてバルセロナアタックやイズナドロップ、ローリングクリスタルフラッシュなどの攻撃だ。たくさんあるような気がするが、これ以外はほとんどやらないし、これと違う技はほとんどないのだ。敵が倒れたらすぐにR・C・Fを出して体力を削り、ボーッとしてたらスライディングで転ばせたり、投げに行く。つかまえにくい敵には空中から。まぁ、基本はこんなものだ。一番大事なのは、反射神経と“強欲さ”なのだよ。



⬅イズナドロップは必ず敵のうしろからかけるようにしなきゃダメ。常識。逃げられそうだったらバルセロナだ。

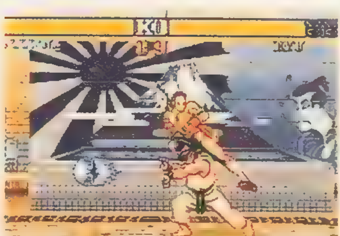


⬅ドット単位で後ろに下がろうとしてキーを後ろに小刻みに入れると、勝手に出てしまうことのある使えない技。

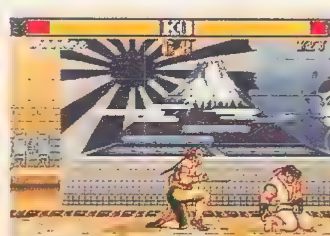
BALROG VS RYU

拳より隆の方が楽に闘えるのは、バルログだけっス！

珍しく、バルログは隆の方がラクに闘えるぞ。いくら隆の波動拳が速く出るといっても、バルログのジャンプスピードをもってすれば、跳び蹴りからスライディングを当てるぐらいは楽勝。跳び蹴りはしゃがみ強爪で返せるので、冷静にやればOK。



⬆「はど〜けん」「ドウッ」あっさり跳び蹴りが入れられる。近い間合いなら、中足払い➡しゃがみ中爪とつないで3段にするべき。いつでも出せるようにしよう。

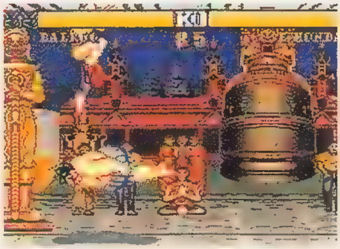


⬆ウロウロして強足払いや中足払いの空振りを誘う。空振ったらすかさずしゃがみ強爪やスライディングなど、リーチのある技をぶつける。投げてもいいか。

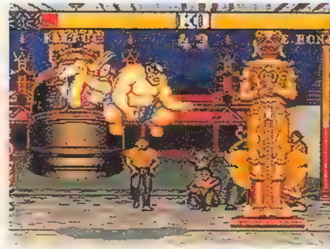
BALROG VS E.HONDA

かなりやりづらい相手だが、速さで翻弄してしまおう！

S頭突きは返し技がないのでバックジャンプしてすかして投げるのがベスト。百裂には跳び蹴りが間に合う。なるべく接近して前や後ろで跳びまくれば、技が出るのが遅い本田を翻弄できる。スライディングもビシバシ活用すべし。



⬆S頭突きはバックジャンプして投げ。ただし、スピードを読み違えることがあるので、必ず蹴りも出すこと。もし当たったら絶対に3段を強欲にねらおう。

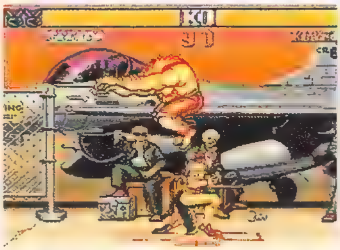


⬆イズナドロップもかなり有効。ただしフライングスモウプレスは投げられない。バックジャンプする本田のさらにうしろをとれ!!

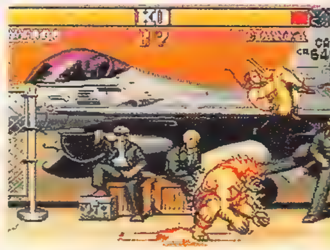
BALROG VS BLANKA

バルログにとっては一番イヤな相手／　ド素人にも負けるかも…

ローリングに対して非常に弱い。ガードしたあとに一歩踏みこんでしゃがみ強爪を出すしかないうえ、当たるかどうかわからない。跳び技に対しても縦ジャンプ蹴りで返すとか、遠くからスライディングを当てるぐらいしかない。



⬆必殺技。タイミングを見切って敵の跳び技に対して早めにしゃがみ強爪を出すと、当たり判定が前に移動してダメージを受けないうえ、攻撃できる!!

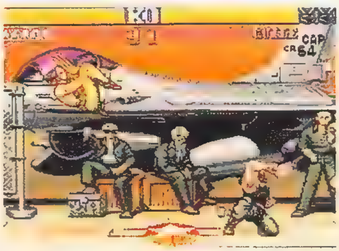


⬆電撃にはスライディングか、イズナ。イズナの場合、ブランカの背中あたりをねらえば投げられる。でもチョ～ムズだからやらない方が身のためではある。

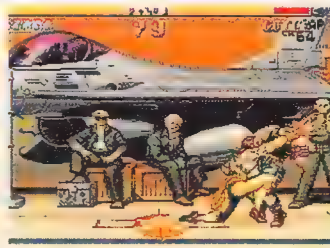
BALROG VS GUILE

永遠のよきライバル／　バルログが最も熱き闘いをできる相手だ

イズナ&バルセロナをうまくフェイント気味に決めることが1つ。ソニックブームを高速で見切って跳びこみ、うやむやのうちにR・C・F。ソニックを撃つ瞬間を読んでスライディング。二段蹴りの空振りにもスライディングを当てる。



⬆壁のはじとはじに離れて、壁に跳び、イズナにいくと見せかけ、サマーソルトを空振りさせる、またその逆もやる。このかけひきがけっこう楽しい。

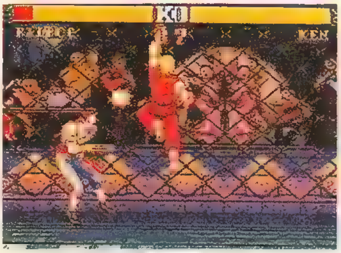


⬆ガイルを転ばせたら、R・C・Fの最後のツメの部分がちょうどガイルの起き上がりにめりこむように出す。これだとサマーソルトを止められるのだ!!

BALROG VS KEN

隆よりも怖いぞ！　弱昇龍の連打と跳び強パンチに要注意!!

昇龍拳のスピードが速いため、爪がひっかかることが多く、よく見て出すこと。跳び蹴りはしゃがみ強爪で返せるが、跳び強パンチには勝てない。状況によって判断しよう。起き上がりにはR・C・Fの爪を重ねないと危険。波動拳は怖くない。



↑弱昇龍の連発速度は、隆の2倍近くある。よく見て、無敵じゃない部分に爪を当てるのだ。起き上がりの昇龍拳も強力だ。

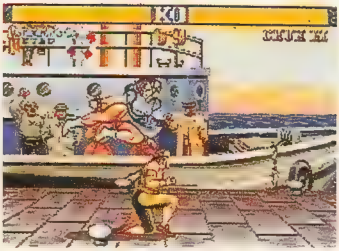


↑跳びパンチは超強力だ。これを返すにはブランカの項で書いた必殺の爪ワザしかない。"くらい投げ"も危険だぞ。強パンチからの昇龍拳は止められない。

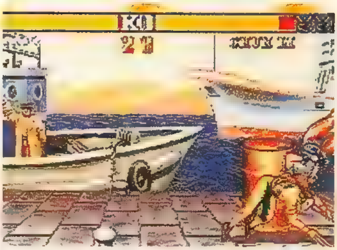
BALROG VS CHUN-LI

必殺の爪をマスターしないと、百裂キックでガリガリ削られるぞ！

当たり判定を消して、自分だけ敵にダメージを与える必殺技をマスターしないと、弱の跳び蹴りが返せずにムカつくことだろう。踏まれたら追いかけて後ろから跳び蹴り。百裂はすぐに跳び込む。スライディングや弱のR・C・Fは多用しよう。



↑必殺の爪は、かなり早めに春麗の着地点を予測してしゃがみ強爪を出す。慣れないと変な感じもするが、全員の跳び技（春麗の踏殺を除く！）を返せるぞ。

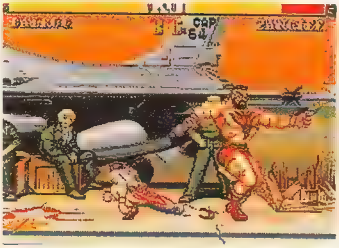


↑春麗が転んだら、起き上がりに強のR・C・Fを重ねる。スピニングバードを出しても平気。爪で刺し落とせるのだ。

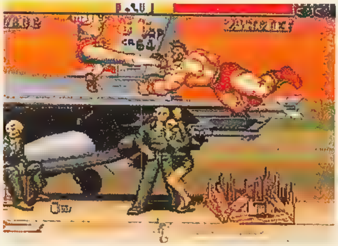
BALROG VS ZANGIEF

スピード的には問題にならないが、ザンギの攻撃は返しにくいぞ！

ツメを出すのと同時に強足払いを出されると一方的に負けるので、相手の心理を読んでうまく当てよう。もしダウンさせられたら、起き上がりのスクリューハメを避けるため、バックジャンプ。跳びワザは縦ジャンプ蹴りで落とすのがいいぞ。



↑ダブルラリアットにヘタに爪を出すとブッ飛ばされる。スライディングで転がすのがいい。跳び蹴りは高めに入ると、くらい投げをされる危険性がある。

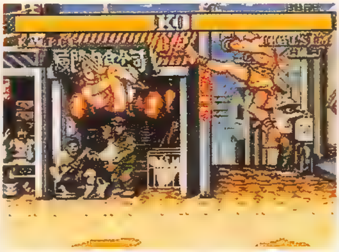


↑難しいが、跳び技は縦ジャンプ蹴りの"ローズニードル"で返すようにしよう。これ以外だと危険。バルセロナをギリギリで当てる陰険な攻めもあるが…

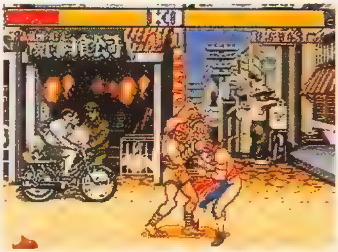
BALROG VS DHALSIM

最速男VS最遅男!! 達人の使うダルシムでなきゃ、ラ〜クラク

隆拳と同じく、ヨガファイヤーは簡単に跳び越えて蹴ることができるが、達人はそんな距離でそんなヘマはしない。遠くで撃ったりバルセロナを待ってジャンプハイキックで返してきたりする。他は、ドリルキックが怖い。ナメると損するぞ。



↑バルセロナを逃げジャンプ強ハイキックで返してくるダルには、足の下をくぐって一足先に着地し、スライディングで転ばせてしまおう。そしてR・C・Fだ。

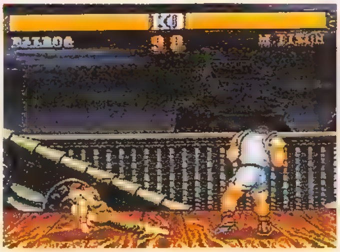


↑はっきりいってヨガ投げやスマッシュハメが始まったら死が近い。バルログは異常に投げが弱いのだ。間合いが狭いから、ハメダルには近づかれないこと。

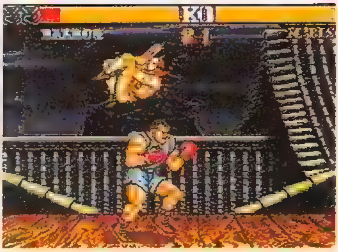
BALROG VS M.BISON

爪をビシバシ出せば、おもしろいように刺さってくれる。

ターンパンチとのあいうちでもなければ多少は平気。ガンガン爪攻撃だ。転ばせパンチとあいうちしたら、バイソンが離れるまで待ち、また爪。イズナも超有効。突然跳び蹴りもいい。速すぎて反応できないぞ。跳びパンチには注意。



↑ダッシュ技は爪で刺すか、スライディングで転ばす。ターンパンチに爪はマズイ。ダッシュアッパーをすかしてからのクリンチには注意。

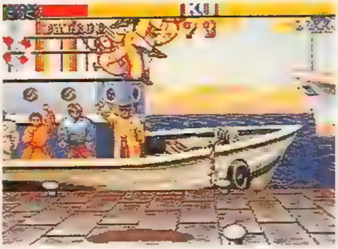


↑ギリギリ背中にまわるような感じで突っこむと、バイソンは返せない（ひでえ〜）。あまりやるとみっともないぞ。ジャンプしたときは追いかけて刺す！

BALROG VS BALROG

同キャラはイズナのかけ合い勝負となりやすい。先手先手でヒャー

スペイン面での対戦はイズナは無意味。他の面ではR・C・Fやスライディング、跳び蹴りをスカしての投げ、そしてイズナのかけあいなどの単調で気のぬけない勝負になるだろう。やはり空中戦がメインだ。くれぐれもハメはやめよう。



↑「ヒャー」「ヒャーッ！」と、バルログ同士の奇声が発せられるさまは、とても目のついていかないレベルのものになるだろう。アーメン。

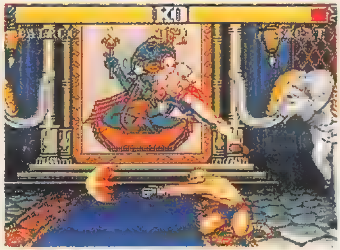


↑スペイン面で壁に張りつくと、跳ぶ瞬間に下からスターダストドロップをくらうというバカらしい事態もおこり得る。地上戦に徹しよう。

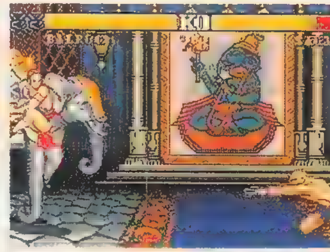
BALROG VS SAGAT

同じ四天王のエリート同士、
容赦なき闘いが…

非情になり切って闘おう。グランドタイガーは跳び蹴り→スライディング。アッパーカットを誘って、スカして投げやスライディング。ころんでから、R・C・Fの爪部分を起き上がりに重ねる。また、跳び蹴りは必殺の爪で返す。



⬆グランドタイガー（強）はすごい速度で飛んでくる。いくらバルログといえどもひっかかってしまうことはある。敵をよく見て跳び越えよう。

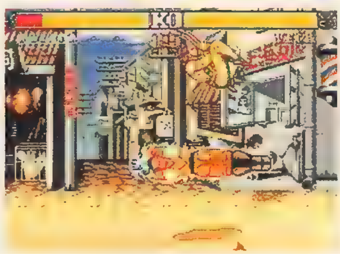


⬆アッパーカットは超強力かつ高い。上を通るのは危険だ。スカしてスライディングが、タイガーショットを撃った瞬間に跳んでいくのがいいだろう。

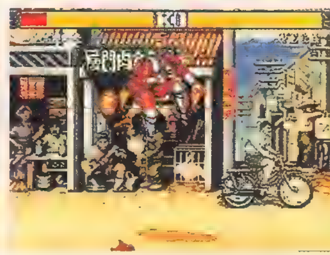
BALROG VS VEGA

バルログにとってさえ、闇の帝王
は恐怖!! とにかく距離をとれ！

R・C・Fやスライディング、跳び蹴りなどでいくら攻めても、ベガはスキをみてダブルニーを出せばもう形勢逆転できる。なるべく距離を置いて、イズナやバルセロナ攻めに徹しよう。ダブルニーハメは立ち中ツメで返すぐらいしかない。



⬆これは非常に悪い例。サイコクラッシャーをイズナで投げたきゃ、当たり判定のない出始めと出し終わり時をねらうしかない。もし出されたら離れるべし！



⬆ヘッドプレスにきたところをなんとか跳んで、スターダストドロップ！　でもこれで相手が怒ってサイコとダブルニーばっかやってくるようになったりして…

総括

持ち技少なく単調で、スライディングにR・C・F、イズナにバルセロナ…と、あんまりやってても爽快感はない（昇龍拳とかスクリューなどのような）。けっこう飽きっぽい人には向いてないかもしれない。でも、ベガとブランカ以外はいい勝負になるし、“必殺の爪”もマスターしてとっさに出せるようになるとけっこう楽しいと感じるようになるかもしれない。また、反応速度さえ速ければ、必　の出し方も知らなくたって　投げと跳び蹴り、スライディ　　ぐらいで敵に勝てる可能性　ある。そういう人なら、ぜひやってみるべきかもね。スピー　　な試合展開は、ギャラリー　けもいいぞ。

なにしろ『ストⅡダッシ　AC大会の優勝キャラに　なったぐらいだからね。ポ　　シャルは証明済みってわ



ここが違う!! PCとAC

仮面ライダー…じゃない、貴公子、カタログ…バルログである。スペインの貴族で、ヒマつぶしにストリートファイトをやる。まったく変わりもんが。



ジェイ○ンの知りあいではないが、アブナいのは同じ。

ヘンな仮面をかぶって、長〜い爪を凶器として持つアブナい青年。

かの有名な「13金シリーズ」のジェ○ソン君の親族だとしても不思議はない。体に蛇のタトゥー(入れ墨)なんかしちゃって、ナルシストってやつぁ…。



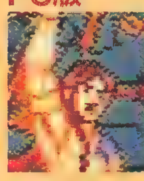




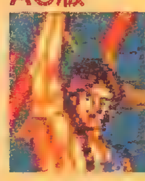
「がにがに」という表現が最適と思える、スペイン面でのみ可能な、壁にへばりつくバルセロナ(イズナも可)への布石。

素顔

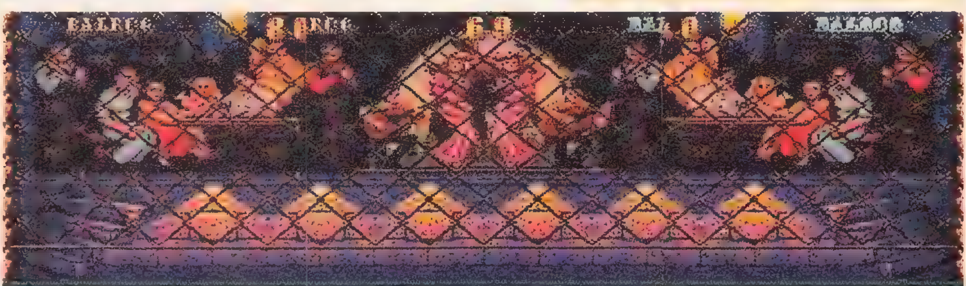
PC版

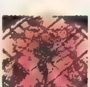


AC版

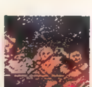


▲バルバルの素顔は、「こち亀」の中○君に少し似てる。川○麻世にも少し…。





スペインのとある酒場に、秘密の闘技場がある。客が酒を飲みながら試合に賭ける。う〜ん、なんかスゴイ世界だ。それを盛り上げるのがこのカルメンねーちゃんだ。



ダウ○タウ○のハマちゃんに似た(AC版はソックリ!)観客。なにが楽しいのか、ハシャギまくる。コンビのまっちゃんは来ていないようだ。



ギャルが足をバタバタふってよろこんでいる。ちょっとガキっぽくて、愛人にしたいタイプかもしれない(何を書いているのやら)。う〜ん、寝てみたい(意味なし)。

M.BISON

格闘戦士唯一のハードパンチャー、バイソン。四天王で一番弱いとされながらも、ソデのブチ切れたシャツはなかなかイカしていると思う。が、『ダッシュ』では、カレー味に、『ターボ』では柑橘類みたいになって、青いシャツのほうがよかった。



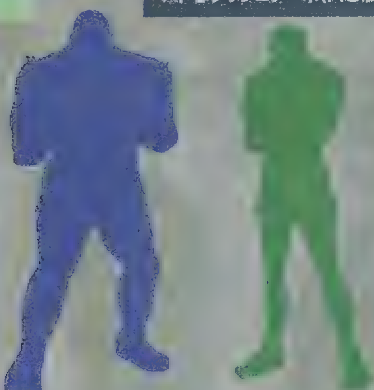
ストⅡダッシュターボ(AC版)



ストⅡダッシュ(PC版)



ストⅡ(スーファミ版)



四天王の体色変化

四天王

SAGAT

リュウをライバルとし、シブク決めているが身に付けているトランクスには、かなり気をつかっているみたいだ。紫から始まり、『ダッシュ』では赤、『ターボ』にいたっては、白いトランクスに赤いラインとまさにキックボクサーだ//



ストⅡダッシュターボ(AC版)



ストⅡダッシュ(PC版)



ストⅡ(スーファミ版)

BALROG

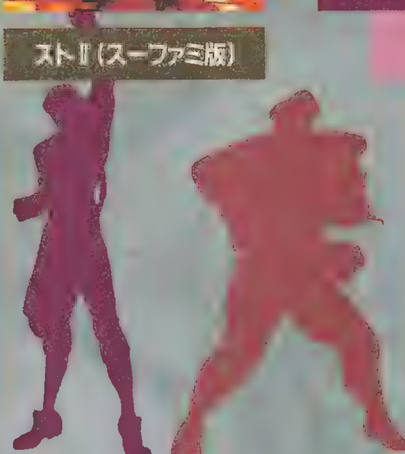
やっぱり仮面のナルシストは違う。『ストII』のバルログを見たときのセンス？あの配色にそう思ったものだ。しかし彼は『ダッシュ』からどうかしたらしくカレー味っぽい色だったり、黒と緑を組み合わせた死神みたいになっちゃったぞ。


ストIIダッシュターボ(AC版)


ストIIダッシュ(PC版)

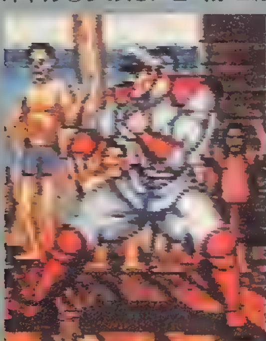

ストII(スーファミ版)

が一目でわかる！大図鑑



VEGA

格闘王ベガ……、やはりヒールはカッコイイぞ。しかし『ダッシュ』の登場でマ○オヤル○ジみたいと（赤と緑でね）言われてしまうことに。さらに『ターボ』では…あんまり書くとベガの威厳がたもてなくなるからやめておこう。最強なのにねぇ……


ストIIダッシュターボ(AC版)


ストIIダッシュ(PC版)


ストII(スーファミ版)

SAGAT

サガット



かつての格闘王が、隆とベガを倒すべく、ふたたびあらわる！

誰もが知る、隆拳との因縁。前作『ストリートファイター』のときから、彼を自分の分身としたい、と思っていたサガットファンは数多かった。喜べ、みんな！　シブさ爆裂のムエタイ使いのうえに、飛び道具は強力、上空への爽快な返し技、“タイガーアッパーカット”があり、遅い足をカバーする“タイガークラッシュ”も非常に使える。立ちパンチも“極悪パンチ”と呼ばれる強パンチは超使え、強足払いもリーチ的には非常に強い。弱の技はすべてリセットできるし、もうプレイヤーにとってはたまらん、ニクいヤツだぜ!!

PERSONAL DATA

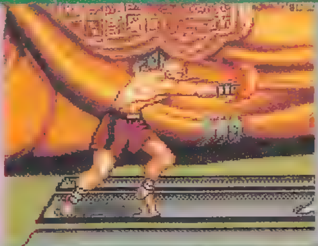
NAME：サガット（タイ出身）
BIRTH：1955年7月2日
HEIGHT：226cm
WEIGHT：78kg
3−SIZE：B130　W86　H95
BLOOD TYPE：B型
LIKES：強い対戦相手(?)
DISLIKES：昇竜拳(!)

SAGAT



必殺技

タイガーショット



↓↘→、パンチ

『ストリートファイター』では、この上から撃ち下ろしてくるような"アッパータイガー"しか撃ってこなかったため、しゃがんでいれば平気だった。しかし『ストII』以降では低いタイガーもあるため、上か下か敵は判断しなければならなくなった分、少しは使えるぞ。

グランドタイガーショット



↓↘→、キック

アッパーと同じ操作で、キックボタンを押すと、この"グランド…"となる。おもに使うのはこちらの方で、これで敵を押していく。敵が読んで跳び込んできたときにも、体勢が低いためギリギリでタイガーアッパーカットが間に合うことの多い、超使える飛び道具だ。

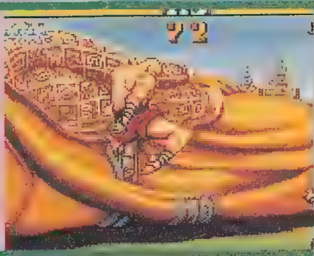
タイガーアッパーカット



→↓↘、パンチ

これこそサガット、というべき上方への強力な返し技だ。操作は昇龍拳とまったく同じだが、少し入力は厳しく、慣れないとミスすることが多い。また、残念ながら無敵時間が一瞬しかないため、他の無敵技と勝負になると勝てないし、飛び道具をすりぬけることは×…

タイガークラッシュ

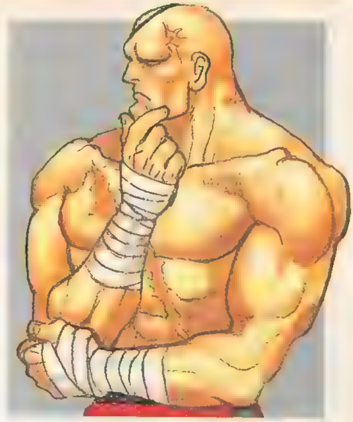


↓→↗、キック

『ダッシュ』で新たに加えられた、サガットの新技だ。一瞬のうちに一定距離移動し、敵を転ばせる、超有効技。至近距離で飛び道具を撃ってきたときなどは、すかしてヒザ蹴りを当てられる。着地後にスキがあるが、足の遅いサガットをカバーする、使える技だ。

SAGAT

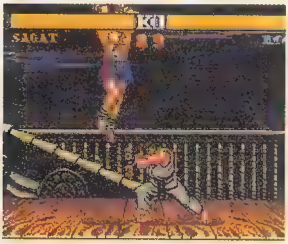
連続技



基本性能が隆・拳にかなり近い、ムエタイの使い手サガット。山ほど連続技のある隆・拳には及ばないが、彼にもかなりの連続技があるぞ！

飛び道具をよけてからの、跳び蹴り→タイガーアッパーカット

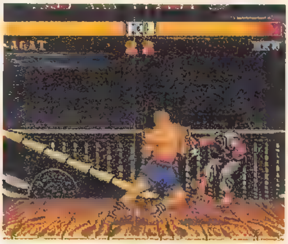
対象キャラ：12人全員に有効



⬆この2段技は、対戦プレイ時には必要不可欠なもの。ほとんどの場合、相手をピヨらせられるのだ。



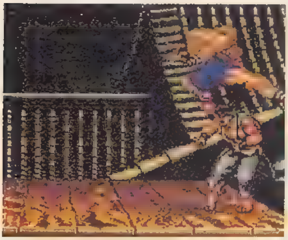
⬆CPUが波動拳を撃ってくるのを待ち、跳びこんで強蹴り！（間合いが遠いときは弱でもOK）



⬆アッパーカーッ！　これで大体は相手をピヨらせれる。いつでも出せるようになると強いぞ。

強跳び蹴り→立ち弱ローキック→タイガーアッパーカット

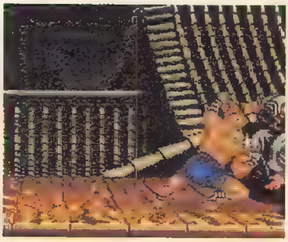
対象キャラ：全キャラクター



⬆タイガーアッパカットをからめた連続技としては、これが最強。3段以上は存在しないのだ。



⬆1発目は低くひきつけて強跳び蹴り、続けて立ち弱キック（立ち弱の2段目はリセットできる）。



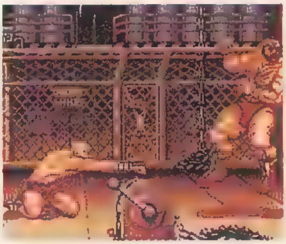
⬆タイガーアッパーカッツ！　おもいっきり減るときもあれば、全然ダメージを与えられないことも。

弱タイガーショット→強タイガーショット

[illegible]







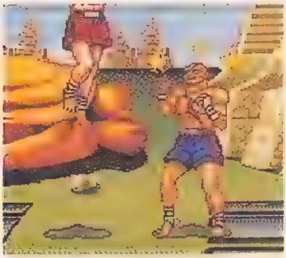
⬆おもに敵の起き上がり時に有効。弱と強のタイガーショットの速度の差を利用した有効な連続攻撃だ。

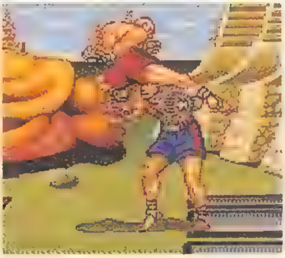
⬆ピヨピヨ時か、単なる起き上がり時でもいいから、弱のグランドタイガーショットを重ねる。

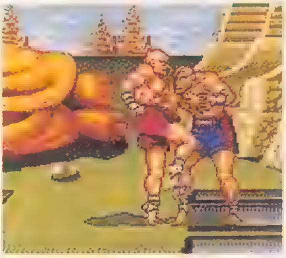
⬆当たる寸前に入力を始め、弱タイガーが当たった瞬間にボタンを押し、強タイガーを撃てばOK。

強跳び蹴り→立ち弱キック→タイガークラッシュ(×2)

対象キャラ 全キャラクター



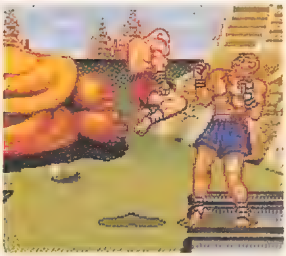


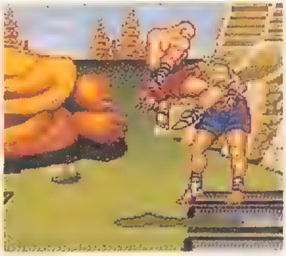


⬆サガット最多の技（最強かどうかは確率的に疑問が残るが）。ピヨピヨのときにねらうといいだろう。

⬆まずは強の跳び蹴り。ひきつけて低目にブチかますのが基本だ。

⬆立ち弱ローキック！ 弱パン。でもいいが、ブランカには入らないので、これがベスト。





⬆ローキックを入れたらすかさずタイガークラッシュ操作。右上でバッチリ止めないとミスりやすい。

⬆ドォンドォン！ と2発入れば敵は倒れる。遠すぎて1発しか入らないと少し危険だ。

クールにいこう！ 他の3段連続技

サガットには他にも3段攻撃が存在する。簡単だけどね。とび蹴りからのローキックやミドルキック、キャラによってはハイキックも入る。他にもあるから探してみそ。

SAGAT VS RYU

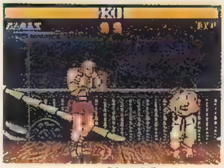


対CPU

『ストリートファイター』以来、因縁の関係にある、サガットと隆。今回は、『ストII』のままの隆ならサガットの敵ではなかったが、『ダッシュ』で隆はパワーアップしたぞ！

スタート直後に

いくら格闘王サガットとはいえ、CPUの隆が相手では、地の利を利用せねばならない。スタート後、歩いて右はじに隆を追いつめよう。



⬆サガットは足が遅いから、普通に歩いていけばOKだ。

波動拳をうつタイミングさえ見切れば楽勝だ

画面はじに隆を追いつめたら、まずは様子を見よう。バックジャンプをしたら、着地後に波動拳を撃つ可能性が高い。しかも波動拳は2発連続で出してくることが多いので、1発目をよけて、2発目に勝負をかける。ひきつけて跳び蹴りからのアッパーカットでピヨらせよう。もしジャンプ位置がすこし遠ければ、跳び蹴りからのタイガークラッシュにすれば当たるぞ。さらに遠いときは、しかたないから跳び蹴りからのグランドタイガーショットにしよう。とにかく攻撃しまくるのだ。

タイガーを重ねろ!!



⬅連続技のコーナーでも紹介した技。起き上がりに当たるように弱タイガー。



⬅敵に当たった瞬間に強タイガーが出るように操作。けっこう脅威を与えられる。

起き上がりにタイガーショットを重ねる!!

隆がピヨったら、もちろん3段か4段攻撃を入れるべし。失敗が怖ければ3段。早いとこ命をちょうだいしておいた方が身のためだぞ。まったく連続技が使えない、という人は、投げるしかないね。で、3段入れるにしろ、投げるにしろ、隆はダウンする（転ぶ）。そこで、サガット使いなら、敵がダウンしたときは必ず起き上がりに弱のグランドタイガーショットを重ねるようにして撃ち、さらに当たった瞬間に強のグランドタイガーを続けて撃つくせをつけよう。CPUはほとんどガードするが、対戦プレイのときにかなり役立つのだ。確実に体力を削れる技だしね。

強敵…もとライバルか。

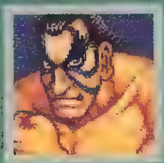
➡隆の跳び蹴りは強い。ひきつけてギリギリでアッパーカットだ。





⬅隆の跳び蹴りをくらうと、必ず次の強足払いもくらってしまうぞ。

SAGAT VS E.HONDA

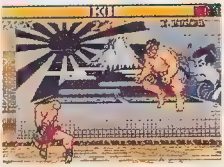


対CPU

対戦ではベガと同じぐらいの難敵、日本の関取エドモンド本田。しかしCPUが操る本田は、まさにカモだ。タイガーショットで踊らせていたぶり倒そう。

スタート直後に

あまり近くで跳び込まれると、アッパーカットでしか返せなくなり、カッタルイ。そこで中足払いを出して、バックジャンプさせせよう。



⬆ぴょょ～ん、くまどりをしたカモが跳ぶ。

グランドタイガー→強足払い。これイケル！

根気よく弱グランドタイガーを撃ち続けよう。勝手に当たることもあるし（ランクが低い設定だったり、1～3人目に登場したときなどはノーガードでボ～ッと立っていることもある）、ガードすることもある。しかし、しつこく撃ち続けるのだ。やがて本田は前ジャンプをしてくる。その姿が見えたら、間合いを調節してすかさず強足払いだ。足の先が本田の足の先に当たるような位置とタイミングでやる。ヒットすれば本田は転ぶので、タイガーショットを重ね、さらに繰り返そう。

跳ばせてみせよう本田豚



⬅アイガー！　アイガー！　跳べ跳べ～　トーべは外人。跳んだらどうしようかな。



⬅ドォン！　やっぱり事後処理を考えたら、この転び強足払いだよねッ。

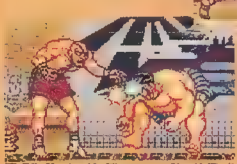
極悪パンチ、アッパーカット、ハイキック…

基本的にCPUの本田と闘うときは、跳ばせてから云々…　というパターンとなる。跳ぶのを待つのではなく、跳ばせて落とすってことが難しいんだけどねで、返し技としては強足だけでなく、立ちのハイキックやミドルキック、しゃがみ強パンチ（返されることもあるが）、そして比較的簡単なのが、"極悪パンチ"と呼ばれる立ち強ストレートで返す方法。当てやすいし、CPUは滅多に返し技を出してこない。対戦ではこうはいかないけどね。あと、無理矢理タイガーアッパーカットを当てる手もある。なるべく近づいてから出さないと防御されてしまう。ほとんど趣味の域だな。

関取の特性をつかもう

➡S・頭突きを無傷で返せるのは、これぐらい。しかも難しい。





⬅バックジャンプして投げてしまう手もあるぞなもし。

SAGAT VS BLANKA

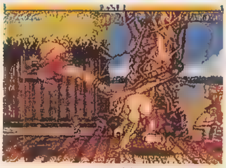


対CPU

タイガーアッパーカットを、敵をギリギリまで引きつけて出せないと、確実にはぬけられない面だ。隆拳でやるよりはダメージをくらいにくいものの… 心してかかろう。

スタート直後に

堅くいくならバックジャンプ。スタート直後とはいえ、一応ジャンプの終わりぎわにはローリング対策で蹴りを出した方がいいぞ。



⬆アパカーに自信があるならタイガーだけどね…

放っときゃ勝手に跳んでくるケダモノだッ

ヤツはケダモノだ。愚かなケダモノだ。とりあえずヤツが無謀にも跳び込んでくるまでジッと待ち、跳んできたら、ギリギリまで引きつけてアッパーカットだ。アッパーカットは出た瞬間は無敵状態なので、いくらブランカの空中技が強かろうが、タイミングさえ合わせれば一方的に撃ち落とせるぞ。ただ、少しでも早いと、ブランカの強跳び蹴りや欽ちゃんキックとあいうちになってしまうことが多い。引きつけすぎるとガードされてしまう。この難しさが、サガットの魅力なのだ。

迎撃跳び蹴りじゃア〜



⬅このぐらいの距離（多少の誤差は平気！）で跳んできたら、こちらも…



⬅跳び蹴りでむかえうて！近いときは縦ジャンプもいい。他キャラにもできるよ。

強足払い、強ハイキック、跳び蹴り…

タイガーアッパーカットにまったく自信がない人にも返し技はあるぞ。まず、本田戦で重宝した強足払い。これを本田のときと同じように出す。ジャンプのスピードが本田よりもブランカの方が全然速いから、より難しいぞ。また、ハイキックでも返せる。ブランカの高いジャンプにはバッチリな技ではある。そして、ブランカの跳び技が、どれも斜め方向に強いことを利用した、跳び蹴りを跳び蹴りで返す方法。なるべく遠い方が、よりブランカにとって手も足も出なくなるぞ。ローリグはアッパーカットで返すか、ガードしてから強グランドタイガー。これしかない。

君はハンターとなるのだ

➡強足払いで返す。実はコレ、対戦だと返されてしまう。





⬅さぁ〜て、コレはどちらが勝つのでしょうか…

SAGAT VS GUILE



対CPU

全キャラクターの共通の敵である、アメリカ出身のもと空軍少佐、ガイルだが、サガットにかかったらこの最強の軍人さえも、子供である。操作の練習でもしようじゃないか！

スタート直後に

問題なく、グランドタイガーを撃とう。弱がいい。ガイルはガードするか、よけるか、喰らうか、跳んでくる。どれが来ても平気なのだ。



⬆まぁ、ガイルちゃんが何してくるか、楽しみだね。

タイガー・タイガーアッパーカットだ！

弱のグランドタイガーを撃ち続けて恐れるべきは、縦ジャンプでよけた場合と、跳び込んできた場合。跳び込んできたときは問題なく、タイガーアッパーカット。タイガーのあとのタイガーアッパーカットだから、"タイガータイガーアッパーカット"（なげぇ名前//）と呼ぶべきだろう。略してT・T・Uとでもしておくか、スペース節約のために。T・T・Uに自信がなければ、極悪パンチ（立ち強パンチ）でもOKだ。縦ジャンプのときは、着地後に近づいて投げにくることが多いので注意。

T・T・Uこれは基本だ！



◆あいぎゃ、あいぎゃ…前に跳んでこいや〜 このホウキ頭ぐわぁ〜〜！



◆跳んで火にいる夏の軍人。タパカァ！ 全身全霊を拳にこめるのダ。

投げられるのは納得がいかん！ ぜよッ!!

接近して投げをねらってくるときはすぐにわかる。何もせずに歩いてくるときだ。そんなときは中足払いか、しゃがみ中パンチを当てる。当てないとマズイ。ギリギリの位置で空振りをしてしまうと、ソニックブームをいきなりチャージもせずに出してくるので注意。ダメージは与えられなくてもいいから、ガイルの体にさわるように引きつけて出すこと。また、当たらない位置でタイガーアッパーカットを出すのもマズイ。隆、拳で昇竜拳を出すと必ずサマーソルトを出してくるガイルが、サガット相手だと特別な反応はしてこない。だから無駄なのだ。

軍人ってやつはよォ…

➡いきなりつかつかと歩いてきたときは、このように当てる!!





⬅しゃがみジャブ×2、しゃがみ強アッパー！とくることもある。

SAGAT VS KEN

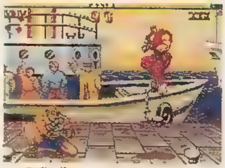


対CPU

怒れる猛牛、ケンだが、ケンの動きをしっかり見ていれば、むやみに技をくらうことはない。ただ、ひきつけてからのアッパーカットだけは確実に出せるようにしたい。

スタート直後に

バイソンやバルログの項でも書いたが、拳は何をしてくるか予想できない。ただいえることは、ノーガードでは非常に危険だということだ。

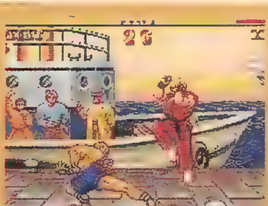


⬆小羊のように、いや、蛙のように小さくなろう。

ケンの跳び蹴りは12人中最強だ！

試合が始まると、拳はいろいろな動きをしてくる。相手が誰だろうとあまり変わりはないが、動きを読めるようになれば、それなりの対処法が用意できる。ピョンピョン跳ねるときは、いつでもタイガーアッパーカットを出せるように待つ。ジャンプのパターンは、縦ジャンプをしばらく続けるものと、前後にジャンプを連続で出してくるもの、それから前ジャンプばかりしてくるもの。このうち、問題になるのは、もちろん3番目。あとのは簡単に落とせる。

ジャンプしまくりの男！



⬅縦ジャンプ中も防御の堅い拳には、足払いだ。（極悪パンチも有効）



⬅前後ジャンプの場合は、ひきつけてアッパーカットがいいだろう。

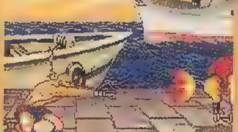
お怒りモードになったら、ひと安心

拳の連続跳び蹴りはちょっとやっかい。アッパーカットを当てようとしても、ちょうど入力するタイミングで蹴りを出してくるため、ガードを勝手にしてしまうことが多いうえに、近距離で出してくるため、ガードすると、自分の背中側に着地してしまうのだ。だから、蹴りをガードしたあとにアッパーカットを出しても、よけられてしまう。このやっかいな攻めは、ガードしてからしゃがんで後ろむきに足払い（強は遅くて×）を出すしかなさそうだ。また、縦ジャンプ中などに、跳び蹴りをねらってもムダ。すごい反応速度で返されるぞ。あとは波動拳のスキも見逃すなってとこだ。

拳はライバルじゃねえ！

➡波動拳は2発連続で出してくることが多い。跳び込め！





⬅拳は起き上がりの飛び道具をよけないクセがある。2発重ねよう。

SAGAT VS CHUN-LI



対CPU

はっきし言って、単なるカモ。遊び相手みたいなものだ。T・T・Uの練習台にしてやるべき。ただし、それはCPUだけ。対戦だと、意外とやりにくいアマだ。

スタート直後に

問題なくグランドタイガーショット。なぜかといえば、もし春麗が跳びこんできても、アッパーカットが間に合うからだ。



⬆精神を統一し、タイガーじゃい。跳んでこい。

あえて説明する必要もないが、楽勝っス。

春麗がどう攻めてこようが、なんらかの返し技があるゾ。お気楽にいこう。基本的には、グランドタイガー（弱）を連発して、跳ばせてアッパーカットで撃ち落とすというのがサガット流の攻めなのだけど、春麗は、何もしなくても跳んでくることが多々あるため、逆に、春麗が跳んだ瞬間にタイガーショットを撃ってしまうこともある。こうなると、さしものサガットも跳び蹴りをくらうのみだ。そんなのはバカらしいから、やはり跳ぶまで待ち、撃ち落としたらタイガーを重ねよう。

跳びまくる春麗をば…



⬅タパカァ！　これが一番気持ちいい。なるべくひきつけること。



⬅ハイキックで返すタイミングを覚える練習にも最適なんすよこいつは。

ハイキックもOK??スピニングに注意！

スピニングバードキックは、しゃがんでよけることができるが、しゃがみ技では返せない。どうしてもパーフェクトボーナスがほしければ、しゃがみ中パンチを出し、その間にタイガーアッパーカットの操作をすれば、立たずにアッパーが出せるぞ。でも、そこまで苦労して返してもしょうがないかもね。春麗が百裂キックを出し始めたら、跳びこんで、あまり低くひきつけずに蹴り、その後タイガークラッシュがいい。アッパーカットだと遠すぎて間に合わないのだ。

また、踏まれたら後ろからハイキックやアッパーカット、跳び蹴り、極悪パンチなどなど。

女に負けてたまるかッ

➡あ、この位置困るなあ…すげェいやだなぁこのタイミング…





⬅うひぃ〜　スピニングバードキックは嫌いだよ、ワシ。

SAGAT VS ZANGIEF



対CPU

対戦モードでは赤子同然にボコボコに倒せるザンギエフ。しかしCPUザンギは、『ストⅡ』でもそうだったように、足払いが強力。さらに、『ダッシュ』ではスクリューが…!!

スタート直後に

グランドタイガーを撃って、跳んできたときのアッパーカットにそなえるか、後ろにジャンプして間をとるのもいい。縦ジャンプでもいいぞ。



⬆アッパーカットに自信があるならこういこうぜ。

スクリューは超強力！恐れまくろう！

スタート直後はザンギエフは必ずうしろに下がるため、追いつめるのもいいが、CPUザンギとサガットでは、どうしてもサガットが受けにまわってしまう。まぁ、サガットだけではないが…(唯一押せるのは本田ぐらい)やはり、自分が壁につくように展開させた方が安全だろう。下がりながらダメージを与えていくつもりで。単純に勝つことだけを考えれば、画面はじでバックジャンプしながら強キックを出し続けていれば、ザンギは勝手にくらってくれ、そのまま勝てる。ホントだぞ。

アパカァが苦手な人へ…



⬅あまり近距離ではムリ。このぐらい離れたときに弱のグランドタイガーを撃ち、転ばせたら2発重ねる。



⬅足払いの速度とザンギのジャンプ時間を考えて強！

タイガータイガーアッパーカットの修行が！

グランドタイガーを撃つと、多くの場合、跳び込んでくるので、タイガーアッパーカットで確実に撃ち落とそう。ザンギは異常に当たり判定が広いので、必ず当たる。どこで跳ぼうが、だ（さすがに画面はじ同士ではムリだが)。また、アッパーカットはどの位置で当たってもダメージ量は同じなので、タイミングも気にせず、できるだけ早く出せばいい。他キャラだとそうはいかないが、ザンギの跳び技は弱いのだ。ダウンさせたら、必ずグランドタイガーを2発重ねる。これは常識。アッパーカットが出せないなら、間合いとタイミングを見切って、強足払いで転ばせてしまおう。

卑怯にも待ちサガットォ

➡この間合いだと極悪パンチが当たるけど、返されることもある。





⬅う〜、きたねぇ〜こんなこと対戦でやったら絶対嫌われる。

SAGAT VS DHALSIM



対CPU

「実は親子!?」とも一時噂された、そっくりな2人だ。キャラセレクトのときに本気で間違えたこともあるぐらいだが、やはり親だけあって、CPUでもとらえどころがないぞ。

スタート直後に

グランドタイガーをブチかまそう。もしダルシムがハイキックをやってきてもOK。バックジャンプしたら、当たるかもしれないぞ！



⬆オヤジィ！ オレはもうあんたのいいなりには…！

つかみどころのないヨガおやじを見ろ！

対戦モードではああしたらこう、こうしたらああ、と、小手先の技でちくちくといじめられてしまう超強敵、ダルシムだが、CPU戦にもそれは反映される。フラフラと動きまわるダルシムに、なかなかこれといったダメージを与えられない。やはり足の遅さが致命的で、チャンスがあっても近づけないのだ。ジャンプも低く、高く長〜いジャンプをするダルシムにはほとんど通じない。また、スライディングを上から返す技がないのも痛い。しゃがみパンチにアッパーカットも効かない。

このハゲぼうずがぁ！



⬅あいが〜 あいがぁ〜 クソ！当たらん！このヤロー、オヤジとはいえ…



⬅いでぇ！ ドリルキック出してくるなんて、聞いてねえぞう。

しかたがないから飛び道具にたよるう〜

どうしようもないから、あまり納得できないが、グランドタイガーで攻めよう。弱タイガーをビシバシうてば、フラフラ歩くダルシムにいずれは当たる。また、ピョ〜ンピョ〜ンと跳ねつづけるモードになることもあるので、これにはくやしいから強のタイガーアッパーをねらってぶつけよう。もはやこれはシューティングゲームといえるかもしれない（笑）。

つまんないから、ダルシムがピヨったらタイガークラッシュで急速接近し（といっても画面はじとはじだと3回出したあとさらにジャンプが必要）、4段攻撃でも入れてウサを晴らそう。

ヨガはムエタイより強し

➡ちっきしょう！ ダブルアッパーカット当てちゃるぅー!!





⬅積年の恨み、ここで晴らすのじゃーっ!! 4段攻撃くらえっ！

SAGAT VS M.BISON



対CPU

他キャラすべてが楽勝できる（しゃがんでいればほとんど攻撃をよけられるのだ！）バイソン。サガットは特に対戦モードでもかなり有利な立場にあるだけに、超楽勝だ。

スタート直後に

やることはひとつ。グランドタイガーだ。立ち強パンチはよくない。もし跳んできたら、もちろんアッパーカットを出すのだぞ！　だせ。



⬆バイソンはジャンプが遅いから、跳んでも怖くない。

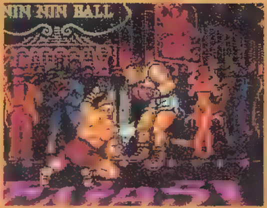
T・T・Uができないと、けっこうツライぞ！

ひたすら弱のグランドタイガーを撃ちつづけ、跳んできたら、タイガーアッパーカットだ。バイソンはジャンプスピードが非常に遅いため、見た目では間に合いそうもないが、必ず撃ち落せるぞ。遠くで跳んできた場合は、極悪パンチで確実にブン殴れる。当然、ブッとばしたら、続けてグランドタイガーをうつべし。ハイキックやミドルキック、中パンチなどで返す練習をしてもいいぞ。また、強足払いをギリギリ当てれば、転ばせられる。タイガークラッシュだって当てられるぞ。

T・T・Uでブチまわせ！



⬅トーベ♪ トーベ♪ バイソ～ン ぶぅ～ち落～とせぇ～（なげやり）



⬅タパカァ！ 極悪パンチや強足払いでもいいぞ。まず負けるこたぁないだろう。

楽しみたい人にはコレ！眠い人にもおススめ

バルログでもできた、単純な勝利への道で楽をする方法もある。バイソンは『ストⅡ』以来、基本的にはダッシュアッパーとしゃがみパンチ、跳びパンチぐらいしかやってこず、ときどき気が向くと、ターンパンチをやってくるぐらいで、ダッシュアッパーばかり出してくることが多い。しかもため時間をインチキしてあって、ダッシュアッパーを連発しまくっている。ところがダッシュアッパーはしゃがんでいると当たらないため、足払いなどで楽に返せてしまうのだ。

中・強足払いか、しゃがみ中・強パンチを連打しておけば楽勝である。

ハメて待て！　極悪だ！

➡サッサッサッ（対戦業界では中足払い連打をこう表現する）…ポコ！　サッ…





⬅シュッシュッ。しゃがみ弱パンチからのタイガークラッシュ！

SAGAT VS BALROG



対CPU

お互いに四天王の１人として、よきライバル関係にあるサガットとバルログ。対戦ではバルログがやや有利であるが、CPU戦なら、全然恐しくはない。自信でもつけよう。

スタート直後に

CPUのバルログはスタート直後に必ずバックジャンプをするが、サガットの足では絶対に追いつかない。そこで、強グランドタイガーだ！



⬆なんと強タイガーは着地点に当たるのだ。速えぇ〜

跳ばぬなら、跳ぶまで待とうカタログ（？）

AC『ストⅡダッシュ』のバルログは、走ってきてジャンプ攻撃してきたり、接近してきて投げてくる場合が多いけど、PCエンジン版ダッシュのバルログは、滅多に投げてこない。跳び蹴りから投げてくることもあるけど…　だいたい近づいて立ち強パンチの中段爪攻撃をしてくるので、その間合いを見切ってアッパーカットを当ててやろう。跳びこんできたときは当然アッパーで、遠すぎるときは強足払いを当てるしかない。どちらにしろかなり速く反応しないとマズイぞ。

タイガーアッパーカッツ



⬅カタログの起き上がりに弱・強のグランドタイガーを重ねるのだ。さすれば、



⬅跳んできたときもタッパカァ！と撃ち落とせるのだ。ホントだよ。

タイガータイガーアッパーカットは無意味

バルログのジャンプスピードはダントツに速く、いくら低い体勢で飛び道具を出すサガットさえも、タイガーショットを撃ったあとに跳ばれると、返すことはできない。だから狙っても意味なし。逆に痛い思いをするのがオチだろう。撃つとしたら、バルログが転んだとき。弱グランドタイガーを起き上がりに重ねて、当たった瞬間に強グランドタイガー。これだと、もし１発目をガードしたあとに跳んできても、アッパーカットが間に合う。これぐらいだ（この方法は、隆、拳でもできる）。跳んでくるのを待って、確実に撃ち落としてやろう。バルセロナも落とせるぞ。

パターンを見切るのだ

➡CPUは弱のR・C・Fを２回連続で出してくる。タパカァをねらおう。





⬅スライディングも２回連続でくる。でもひきつけないと×だぞ。

SAGAT VS SAGAT

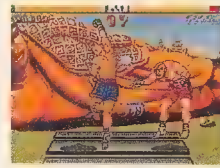


対CPU

さて、ついに同キャラ対決だ。もともと守りの堅いキャラクターだけに、対戦プレイ時も結構ダメージを与えるのが難しい。しかし、CPUの操るサガットは、スキだらけだ。

スタート直後に

非常に特殊なパターンだが、いきなりアッパーカットという手がある。地道にいくなら、弱のグランドタイガーを撃つのがいいだろう。



⬆アッパーカット以外ではもし跳んできたら返せない。

肉を切らせて骨を断つ これぞ男同士の闘いだ

CPUサガットの基本的パターンは、ハイキックやしゃがみ強パンチを近距離で2連打する場合と、跳び蹴りを2連打してくる場合、そしてタイガーショットを連打してくる場合があるが、自分がサガットである場合、アッパーカットをぶち当てることだけを考えて闘うのが正しい。そこで、勝利など考えずに、気持ちよくいこう。基本技の連発は、1発目をガードしたあとの2発目にアッパーを当てるのは難しいので、あいうち覚悟で、1発目を出すタイミングを読み、タパカァ／　だ。

あいうちOKだぜっ!



⬅跳んでくるときにもアッパーカッツの用意をして、ひきつけまくって出す。



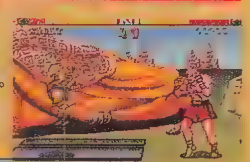
⬅タイガーアッパーを読んで、タパカァ。これが一番気持ちいい。

勝つのはあたりまえ。ロマンをもとめて…

跳び蹴りは必ず連打してくる（自分に当たるまで跳んでくる。つまり勝手に近づいてきてくれるわけだ。ひきつけて強タイガーアッパーカットをぶちかますべしっ／　そして、アッパータイガーを連打してくるモードのときは、なるべく近づいて（CPUサガットがタイガーを撃って硬直している間に歩いて近づくのだ）、タイガーを撃った瞬間に、こちらもタイガーアッパーカットをぶちかます。アッパータイガーよりも低い位置で出る技だから、安全に攻撃できるわけだ。しかし、グランドタイガーをCPUが出してきたとしてもあいうちで、CPUが大ダメージをくらうのだ。

ラクに闘える相手…??

➡グランドタイガーはタイガークラッシュでよけるのが通（ツウ）。ウヒヒ。





⬅はじめのうちはこのような戦法で慣れるのもいいだろう。

SAGAT VS VEGA

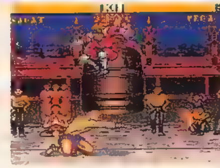


対CPU

最後の強敵、ベガだ。このキャラは（特にCPUのベガは）、飛び道具のないキャラにとっては勝てるかどうかも保証できないが、サガットならなんとか倒せるだろう。

スタート直後に

ベガはインチキだ。チャージもなしでサイコクラッシューやヘッドプレスを出してくるので、とりあえず空に跳ばせよう。グランドタイガーだ。

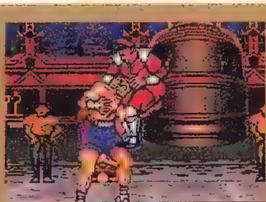


⬆これでベガがジャンプかヘッドプレスをしてくる。

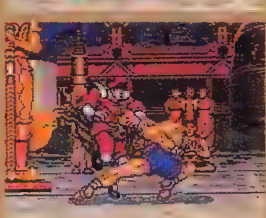
歩かせると危険だ！とにかく跳ばせよう

まず、ベガを地面になるべく立たせないこと。いきなり投げにくることもあるし、立ち強キックなどで攻めてくるのはけっこうやっかいだ。立ちキックを出すタイミングをつかんでアッパーカットで返せればいいが、難しい。それに、いきなりくる投げも返すのは難しい。それよりはグランドタイガーを撃ってベガを空中に跳ばした方が安全だ。なにしろ空中ではダブルニープレスやサイコクラッシャー、投げはできないのだ。とにかく空中だ。

ヘッドプレスだけ注意



⬅おっと、ヘッドプレスだ。チャージもしてねえのに…まず落ち着いてくらい、？



⬅後ろを向いて強足払い。もちろんこのあとはグランドタイガーを2発重ねる。

跳び蹴りにはタパカァ ヘッドプレスも同じ！

グランドタイガーを撃って、ベガが跳んできたときは、問題なくアッパーカットだ。ただ、ひきつけが甘いとあいうちになる。そして、ときどき、ベガはヘッドプレスをやってくる。しかし、ヘッドプレスのあとの“サマーソルト・スカルダイバー”は、CPUは滅多にやってこないので、安全に返し技を当てられるだろう。まず自分が画面のはじ以外で踏まれたときは、ベガは自分の後ろにフラ〜ッと降りるので、方向キーを放して振り返るのを待ち、振り返ったら強足払い。また、画面はじのときは、強のグランドタイガーをうつ。それ以外は、アッパーカットでOKだろう。

ベガの動きを知りつくせ

➡ベガは、歩いてきて、少し離れた位置で立ちキックを出す。





⬅サイコが来たら、ガードしてから投げるか、タパカァがいいぞ。

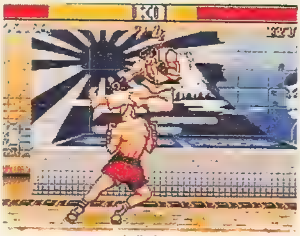
対戦攻略ポイント紹介

『ストⅡ』でCPUが操ったとおり、彼は強い。長〜い手足と、超強力な飛び道具、当たり判定の広いアッパーカットなど、人間凶器ともいえるムエタイの鬼だぞ！

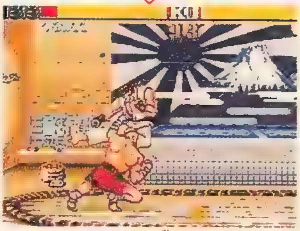
タイガーアッパーカットを極めろ！

基本的な攻めは、隆・拳とおなじく、飛び道具であるタイガーショトで敵を跳ばせて、足払いや立ち強パンチ、また、近距離で跳んできたときはタイガーアッパーカットで撃ち落とすようにして、ジリジリと体力を奪っていくという形になる。足が遅いだけに、ガンガン攻めていくことは難しい。通常は弱と強のグランドタイガーを使い分けよう。PC版の弱タイガーはAC版よりも少し遅いから、敵としては非常に苦しいぞ。

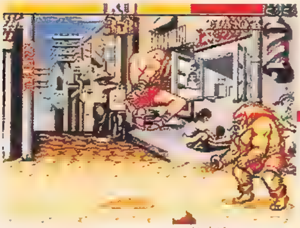
タイガーアッパーカットは、出た瞬間以外は無敵じゃないので、早めに出しすぎるとあいうちや、一方的に負けたりする。



↑トコトンまで究極に、やりすぎだってぐらいまで引きつけて出す。これこそ戦闘の基本だ。これは早すぎる。



↑これだ／　さらに引きつけると、さすがにガードされる。強タパカァの方が点数が高く、見た目もハデ。



↑タイガークラッシュで一瞬のうちに敵のそばに近づいて、すかさず弱のタイガーアッパーカットを出す。

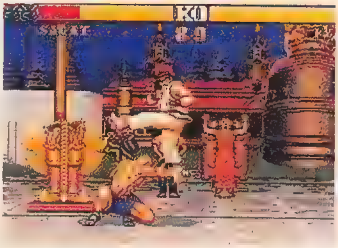


↑タイガークラッシュに反応して足払いを出そうとして、出た瞬間にアッパーカットを出す。フェイント技だ。

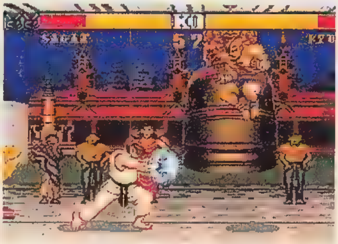
SAGAT VS RYU

まともにやりあうとけっこう苦しい、強敵だ／

サガットのジャンプは小さい。たとえ隆とはいえ、波動拳を見てから跳び込んでも蹴りが間にあってしまうので、ある程度跳び込みやすい距離から、グランドタイガーや立ち強パンチで攻めよう。竜巻はしゃがみ技では返せないぞ。注意。



↑竜巻は強力。ソッコーで跳び蹴りを当てるか、アッパーカット、タイガークラッシュなどしかない。着地に出すのは非常に危険だぞ。投げをねらうのもＯＫ／

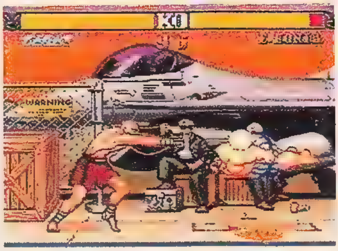


↑隆の波動拳は出るのが速い。よく見て跳びこむべし。タイガークラッシュを近くで出せば、波動拳をよけて隆に当てられるぞ。

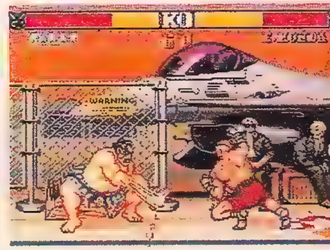
SAGAT VS E.HONDA

かなりの強敵！ 下タイガーショット連打は絶対禁物だ。

意外とサガットは苦手キャラが多い。この本田も、下タイガーをS頭突きですりぬけられるため、うかつに撃つとふっとばされる。跳んできたときは強足払いで転ばせるし、百烈張り手もアッパーカットで返せる。頭突きさえなければ…。



⬆転ばせたときの攻めは、弱➡強のグランドタイガーを重ねたあと、弱のアッパータイガーを出すと、ひっかかってS頭突きを出し、ふっとんでくれることも。

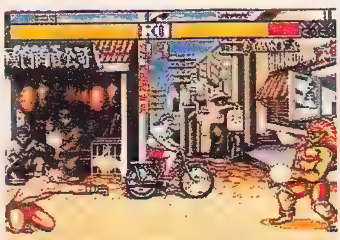


⬆百烈張り手で押してきたら、跳び蹴り➡タイガークラッシュや、アッパーカットをギリギリで出せば、無傷でフッとばせる。起き上がり時も案外出しやすいぞ。

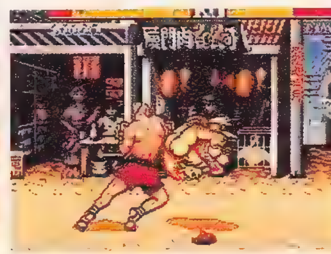
SAGAT VS BLANKA

能力的には有利だが、あなどると痛い目にあうぞ！ 注意だ

ジャンプが速いブランカも、サガットにかかったら、T・T・Uをくらってしまう。しかしタイガーを撃った瞬間に跳ばれるとブン殴られてしまう。フェイントをかけまくって跳ばせ、撃ち落とそう。かなり引きつけないとあいうちするぞ。



⬆体の当たり判定の広いブランカを転ばせたら、弱➡強タイガーを重ねる。画面はじでもかなりよけづらいぞ。アーケード版は絶対よけれなかったのにィ、クソ。



⬆ローリングはアッパーカットで返す。出せずにガードしたときは、すぐに強のグランドタイガーを撃てば、あとの動きを封じられるぞ。

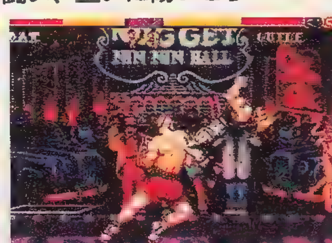
SAGAT VS GUILE

サガットの永遠のライバル！ 全力で闘い、互いに傷つこう

実力的にはいい勝負。強のグランドタイガーを中心に、跳ばせて立ち強パンチや跳び蹴り、アッパーカットなどで返す。しかし単純に撃ち続けても必ず読まれて跳び蹴りをくらう。フェイントをかけまくって心理戦といこう。とにかくだまし合いだ。



⬆グランドタイガーをソニックブームで消されたあと、ガイルがニーボンバーをやってくるが、これをくらったあとタイガークラッシュを出せば当たる。

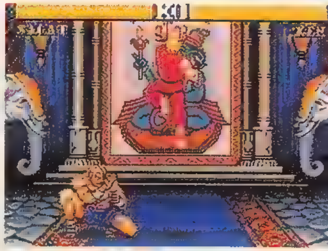


⬆サマーソルトは無敵時間がアッパーカットより長い。同時に出すと必ず負ける。ガイルの起き上がりに跳び蹴りを出すのも危険。サマーは超出やすくなったのだ。

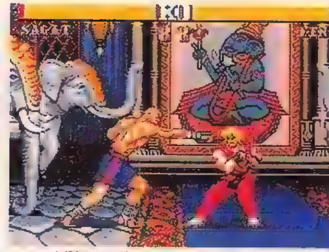
SAGAT VS KEN

隆よりは楽な相手だが、フットワークと強昇龍拳には注意／

拳の跳び強パンチは超強力だ。小細工せずにアッパーカットだけを狙おう。竜巻は小ダメージだが、着地後の昇龍拳はこわい。着地点に先に強足払いを出すか、投げをねらう。いきなり中・強昇龍を出されるとくらいやすいので注意。



⬆強昇龍は、かなり離れてても当たってしまう。ボーッと立ってるとくらいやすい。立ったりしゃがんだりして攻撃にそなえるべし。

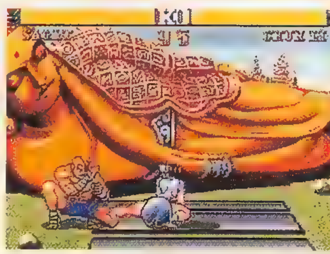


⬆波動拳を出すスピードは、隆に比べれば止まってるように見える。出す瞬間に立ち強パンチを当てるとか、強足払いをブチ当てるのもひとつのけん制だ。

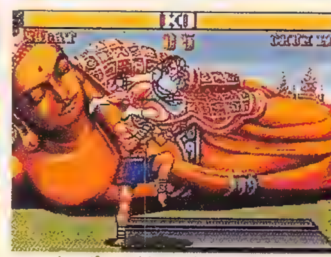
SAGAT VS CHUN-LI

完全に読まれないかぎり、タイガーショットは撃ち放題!!

ジャンプが高い春麗だけに、タイガーを見て跳びこんできても、アッパーカットが間にあう。ガンガン撃とう。踏みつけをくらったら追いかけてアッパーカットか跳び蹴り。百烈キックはソッコーで跳び蹴りを当てて、タイガークラッシュだ。



⬆中足払いの連打はけっこうムカつく。アッパーカットは中足に当たらんのだ。跳び蹴りを出すか、タイガークラッシュからのアッパーカットでも決めよう。

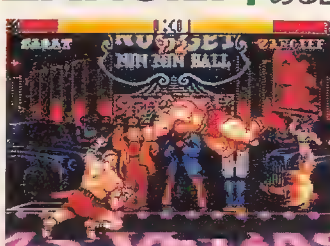


⬆跳び蹴りを高い位置でガードすれば、着地後、投げ返せる。バルログでもできるが、身長が巨大だからできるヒドイ技だ。少しは手加減してあげようぜ。

SAGAT VS ZANGIEF

まれにみる歴然とした実力差のある2人の傷だらけの格闘家だ。

ちょっとヒドイ組み合わせだ。グランドタイガーで跳ばせて足払いやアッパーカットで適当にやってれば勝てる。歩いてくるところを立ち強パンチ攻撃もいい。ダブルラリアットでアッパータイガーはよけられない。はっきりいってカモ。



⬆あいがぁ〜　あいがぁ〜　あいがぁ〜あっぱぁかぁ一っ　ヒ…ヒドイ。こんなバカみたいな〝作業〟でもザンギには死の恐怖。

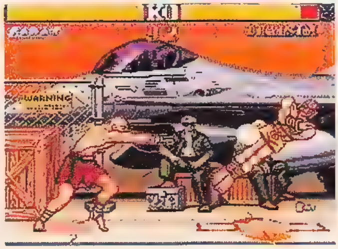


⬆極悪パンチを顔面にぶつけてやる／これをやることによって、ザンギはこのパンチを恐れて防御しがちになる。これが対戦の心理をついた非道な攻めだ。

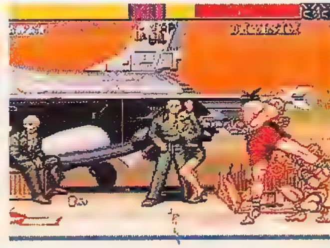
SAGAT VS DHALSIM

サガットにとってベガの次に恐しいのが、このハゲオヤジだ。

こちらの攻撃に対し、すべての返し技を持っているため、攻めていっても絶対に勝てない。意表をついた強グランドタイガーやタイガークラッシュで急接近してからの足払いなど、多彩なかけひきが必要。接近戦でいかに体力をもぎ取るか…



⬆グランドタイガーはドリルキックで簡単によけられるうえに攻撃をくらってしまう。フェイントで上タイガーを出すと自分から当たってくれることもあるぞ。

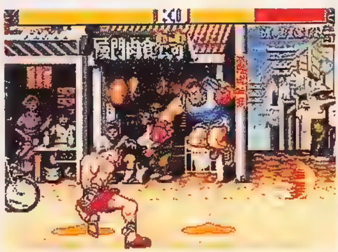


⬆接近したら、立ち弱キックをペチペチと当てつつ画面はじへ追いやる。立ち中パンチやグランドタイガーなどもまじえ、絶対に逃がさないつもりでいじめるべし。

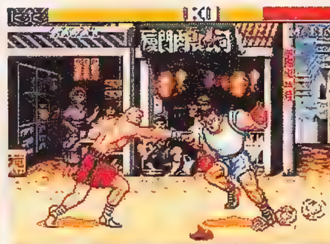
SAGAT VS M.BISON

大してこわくないぞ！　ターンパンチさえくらわなければ…

ジャンプが遅い相手なのでT・T・Uができる。また、跳ばせて立ち強パンチや強足払いなどでもバッチリ。読まれて跳びこまれても、パンチダッシュアッパーはくらわないので安心。ま1発くらったときはムリせず、ピヨらないようにしよう。



⬆ムリにアッパーカットを当てようとしなくても、跳びこんできたら強足払い、立ち強パンチ、タイガークラッシュなどをポコッと出せばオーケー。



⬆ダッシュストレートは立ち中パンチを連打していると返せなくなることも。でも、結局はグランドタイガーを撃ちまくるのが一番ラクなのだ。

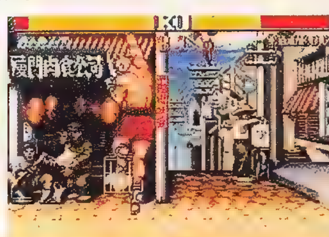
SAGAT VS BALROG

手強いライバル。タイガーショットは危険。さぁどうする！

勝つのに非常に苦労する相手だ。タイガーは無意味。バレないようにいきなり強タイガーを出すのはOKだが、無雑作に出すと3段攻撃をくらうぞ。イズナやバルセロナは、自分の頭の上を通るときに中のアッパーカットを出せば必ず勝てる。



⬆爪攻撃は非常に速く連打がきくのでやっかいな攻め。しかし遠間で連打しているときはアッパーカットを出すスキがあるぞ。それを見切るまでが大変だけど。

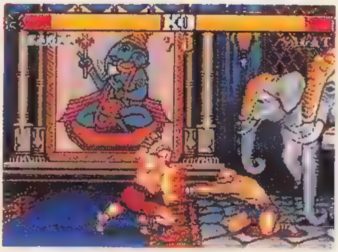


⬆バルセロナにきたら、中タイガーアッパーカットをはやめに出す。もし当たらなくてもそのあとはあんまり危険じゃないので思いきりいこう。

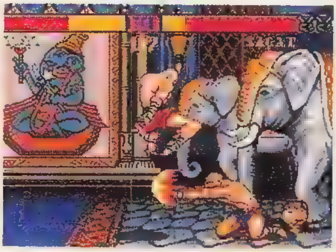
SAGAT VS SAGAT

同キャラ対決！　読みまくりの、攻めまくりが熱い闘いだ！

まず、起き上がりに跳びこむのは絶対禁止。必ずアッパーカットで返される。グランドタイガーショットを出す瞬間にアッパーカットであいうちOK。跳び蹴りに足払いは、近い間合いではまずい。アッパーカットを使う機会は多いぞ！



↑タイガーを読んで、アッパーカット。あいうちでもプラマイで勝つ。足払いで攻めてもあまり意味なし。上タイガーは絶対にうたない方がいい。時間のムダだ。

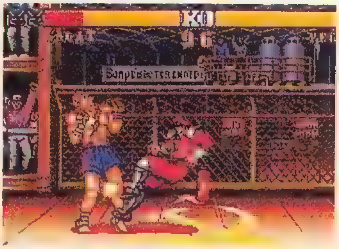


↑グランドタイガーをタイガークラッシュでよけて、アッパーカット！　こんな感じのイケイケの闘いをするべき。攻めまくって闘うのがおもしろいぞ。

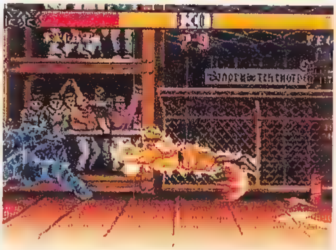
SAGAT VS VEGA

最強の敵！　どーやって勝ちゃあいい〜んじゃい??

いきなりくるダブルニーは、もはやどうしようもない。距離をとってタイガーの乱れ撃ちだ。ヘッドプレスをくらわないよう、フェイントもかけつつ、上下に散らして強タイガーをうつ。サイコクラッシャーは、ガードして投げ返すしかないね。



↑ファックユー！　こんなもん返せるかいっ！　グランドタイガーの上を通りぬけてくることもある。ダブルニーからのハメはアッパーカットで返せるけどね。



↑サイコクラッシャーはグランドタイガーの上を通ってしまう。読みでアッパータイガーをうつのもいいが、そーするとヘッドプレスがくる。どーせーちゅーの。

総括

ベガ以外のキャラにはだいたい勝負になるし、一部キャラには圧倒的に有利。リセット技も豊富で、敵がピヨピヨになったときは至福の幸せ。タイガーアッパーカットをひきつけて敵に当てたときの快感は、キャラがデカい分、隆拳より上。ムエタイ風の身のこなしは格闘技マニアの目から見ても魅力の的だろう。足の遅さはタイガークラッシュでカバーできるし、飛び道具も強力なうえに、しゃがんだ体勢が全キャラ中一番低いため、跳び技をくらいにくく、非常に使い勝手がよい。ただ、敵の足払いやしゃがみパンチアッパーカットを当てられないため(『ターボ』では改善されたが)、ガイルなどにソニックからの足払い連打で堅められたりする欠陥もある。しかし、それを計算に入れても楽しいキャラなのだ。みんな、使おうぜ。



ここが違う!! PCとAC

根強いファン層を前作で獲得したサガッツだが、ずいぶんと足が長くなり、顔つきのふてぶてしさもなくなり、少し落ちついてきたみたいだ。

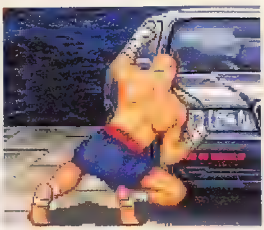


下クチビルが少しスマートになって、渋さ暴発。

『ストⅡ』のザガットは、下クチビルがタラコのように見えてダサかったけど、『ダッシュ』ではメイクしたのか整形したのか、スッキリした。けっこうカッコいいぞ。でも口元がゆるみ気味かなぁ。



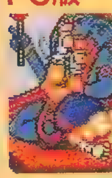




格闘家としての究極の技、「タイガーアッパーカッツ」アーケードだ。連続で出すと、「タパカァ」としか言わないこともある。右がAC版。

しゃちほこ

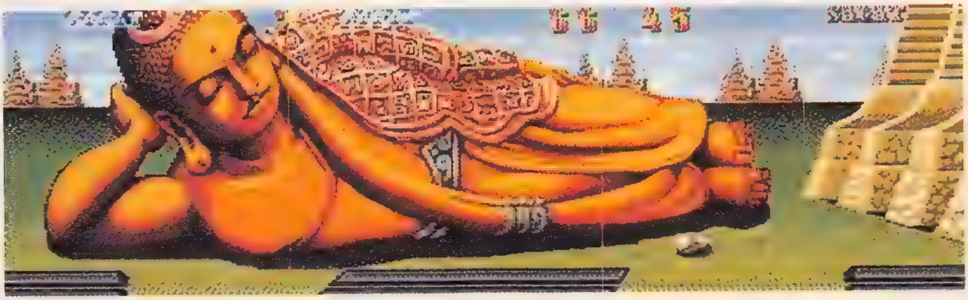
PC版



AC版



▲これが業界内で話題をひとりじめした、名古屋城の上についてるしゃちほこです。

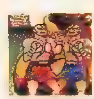




サガッツ面には見物人がいない。これはなぜか。やはりサガッツが闘うのは金のためではないからだろうな。後ろの、“ねそべる大仏”はウエハースを体にかけてる。



地面に落ちてる石。石というより岩のようなデカさだ。AC 版の石よりも先がとがっていて、サガ夫がつかんで投げてきたら大ダメージをくらいそうだ。



ヤシの木が生えているなんて、いかにも東南アジアを思わせる作為的な設定だ。実はプレイヤーキャラより手前に描いてあるので、クリア時に重なるとイカす。

VEGA

ベガ

悪の帝王ついに登場！
やはり彼には遊びだった……



PERSONAL DATA

NAME：ベガ（タイ出身）
BIRTH：??年4月17日
HEIGHT：182cm
WEIGHT：80kg
3－SIZE：B129　W85　H91
BLOOD TYPE：A型
LIKES：世界征服
DISLIKES：弱いもの、無能な部下

VEGA



必殺技

サイコクラッシャーアタック

←にためて→、パンチ



当たれば敵は炎上し、ガードされても1～4回のダメージを与える、恐怖の技だ。技のあとのスキも少なく、弱中強それぞれスピードが違うために、使いわけによってかなり使える。“サイコクラッシャー投げ”なる極悪なハメ技にもつなげられる。やめようね。

ダブルニープレス

←にためて→、キック



2段連続に入る技で、しかもその後のスキが全然なく、中パンチや中キックなどが連続で入ってしまう。弱は短いが、強はものすごく遠くの敵にも命中する。ためる時間がサイコクラッシャーに比べて長いが、使いこなすと全キャラ最強の威力を発揮する優れワザ。

ヘッドプレス

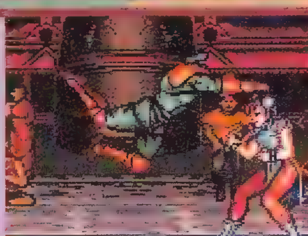
↓にためて↑、キック



非常に特殊な技。対戦相手の頭上を狙ってホーミングしていく。波動拳やタイガーショットなどを撃って硬直しているときに出すと、敵はよけられない。また、対空に強い返し技を持ってないと、ガードするしかない。この技のあとに出るのが下の技だ。

サマーソルトスカルダイバー

ヘッドプレスのあと、敵に接近してパンチ



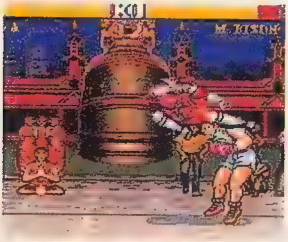
ヘッドプレスのあと、空中でくるっとまわって敵の頭のうえから攻撃する、これまた特殊な技。弱だと出っぱなしになり、強は一瞬しかパンチが出ない。ベガはヘッドプレス後に空中を自由に動けるので、フェイントをかけて前後から攻めるとより有効。

VEGA 連続技

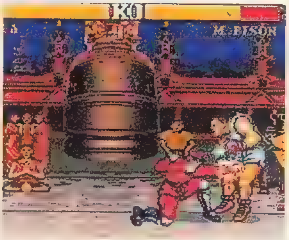


ダブルニープレスをからめた連続技だけが目立つ、連続技のインフレ現象を起こすベガ。プレイヤーの気分によって2〜10段までの技が!!

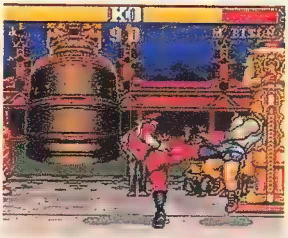
跳び蹴り→しゃがみ中パンチ→立ち中キック



⬆これはダブルニープレスをからめない唯一の連続技である。やるとしたら敵の起き上がり時につっこむときぐらい。まずは跳び蹴り!



⬆しゃがみ中パンチ! しゃがみ中パンチからの立ち中キックは連続技なのだ。しゃがみ弱パンチもいいけど、威力がないね。

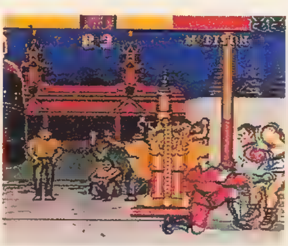


⬆立ち中キック! これで相手がピヨることもある。このキックを強に変えればより確率アップするけど、当たるかどうかわからない。

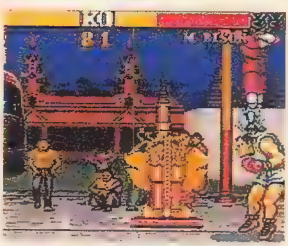
跳び蹴り→しゃがみジャブ→ヘッドプレス



⬆この技は連続技ではない。しかしだまし技として、見た目もトリッキーなイカす技だ。ジャンプした瞬間にキーを入れ、強跳び蹴り!



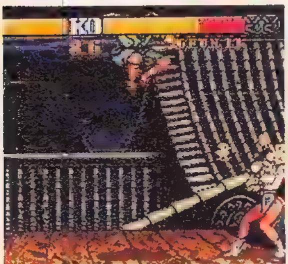
⬆すかさずしゃがみジャブを1発だけ入れ、その直後にキーを上に入れ、キックボタン。これで"リセットヘッドプレス"が出るのだ。



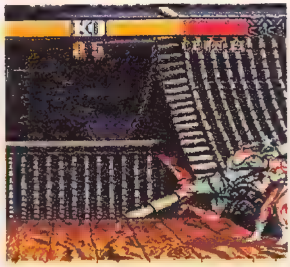
⬆リセットで出るうえに目の前でゆら〜っと跳ばれて頭のうえにのっかられると、初めての人は面くらうぞ。お遊び技である。

跳びパンチ→ジャブ×2→ダブルニー→中パンチ→中キック

対象キャラ：バイソン、バルログ以外の全キャラクター



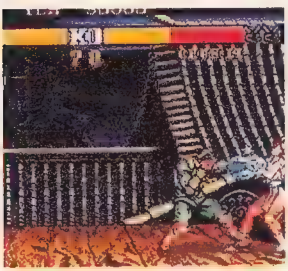
☗この7段攻撃は相手がピヨピヨのときでないとてもいれられない。あまりにもダメージが多く、途中でピヨピヨになってしまうのだ。



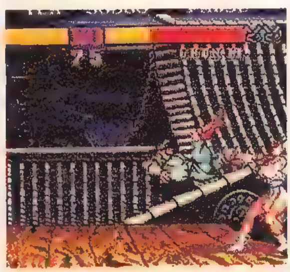
☗まずは低目に強跳びパンチ（キックでもＯＫ）。このとき、キーは左に入れたままで、ダブルニープレスをチャージしておくこと。



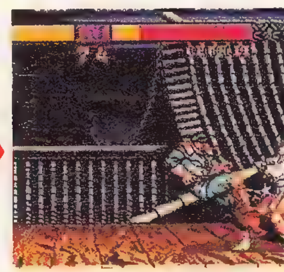
☗しゃがみジャブを１発！　この部分はザンギエフやサガットだと２発以上入る（というか、いれてもいい）ゾ。そしてそのまま…



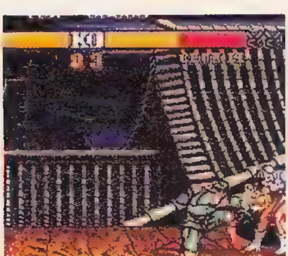
☗つづけて立ち弱パンチ！　連続技だからよけられませ〜ん！　そしてこのときにキーを右に入れ、中キックボタンを押すと…



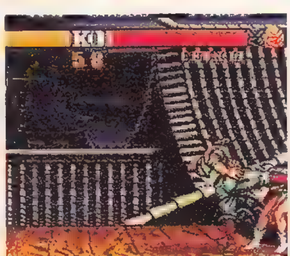
☗ドォンドォン！　とダブルニープレスが出る。ジャブからのリセットは、立ちジャブでないと出しにくい。（出ないかもしれない…）



☗で、その立ちジャブが、バイソンとバルログには当たらないってわけ。でも、他のキャラも１発目を低目に決めないと失敗することもあるぞ。



☗しゃがみ中パンチ！　これが全部の技の中で一番怪しい。入らないこともあるのだ。自分を信じて中パンチボタンを連打しよう。



☗中パンチが入ればこの立ち中キックは必ず入る。強欲に強キックでいくのもいいけど、入らないかもしれない。これで、７段だぞっ！

帝王ベガの策略!?隠された体の秘密

ベガには不思議な体の秘密がある。

敵のダウン技によって転ばされることがあるが、その起き上がり時なんと前攻撃だろうが後ろ攻撃だろうが、普通に前ガードしていればいいのだ。

VEGA VS RYU



対CPU

難易度がポ〜ンと上がってくる前に早めにかたづけておきたい手強い敵。こいつに限っては、人間の使う隆の方がラクってなぐらいだ。パターンを見切って確実に倒そう！

スタート直後に

さわらぬ神にたたりなし…。しゃがんでヘッドプレスをためて、隆が波動拳を撃つのを待とう。追いかけていっても何もすることがない！



⬆ジッと待つ。少し下がってから撃ってくるぞ！

弱のサマーソルトスカルダイバーは禁止！

隆が波動拳を撃ってきたら、ソッコーでヘッドプレス。キーを真上に上げ、同時に弱のキックボタンを2回タタン！　と押すようにすると出やすいぞ。で、ヘッドプレスが隆に当たったら(別にガードされてもハメ投げはできる)、すぐに中か強のパンチを連打し、隆のそばに着地したらキーを入れれば投げられる。なぜか反撃してこないのだ。スカルダイバーの動作中は、プレイヤーが攻撃しているもの、とCPUは感違いして、硬直してガードをし続けるために投げ返してこない、と思う。おもしろくないけど、こんな感じでないと確実に勝てるとはいえないのだ。CPUの隆は強い!!

一応基本もおさえて…

➡ためているときに跳びこまれたら、かなり早めにしゃがみ…。



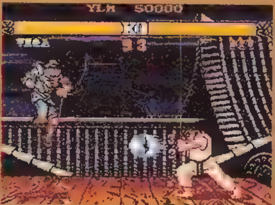


⬅強パンチ！　なぜかこれで一部キャラの跳び技には勝てるのだ。

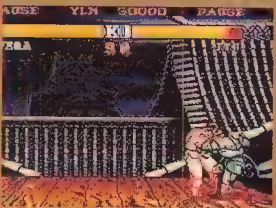
跳びこんでもムダ！守りがかたすぎるぅ〜

完璧に波動拳を読んで、しかもCPUの隆が撃ったと同時かそれ以前に跳びこまないと、ガードされたり、昇龍拳で返されたりする。しかも確実なパターンは存在しないので、賭けでそんなことをしてもしかたがない。だから跳びこむのはやめよう。波動拳を撃った瞬間にヘッドプレスで踏んづけて、着地後に投げる、という、CPUのほとんどのキャラに通用するハメ技に徹しよう。とにかくまずはしゃがんでヘッドプレスをためる。近づいてもガードを続け、隆が離れるのを待て！

ヘッドプレス↓投げ…



⬅波動拳を見たらそくヘッドプレス。遠すぎるとガードされてしまうが。



⬅投げじゃ!! もちろん、投げの間合いの内に着地してなきゃできない。

VEGA VS E.HONDA



対CPU

対戦ではサイコクラッシャーを左右に往復して出すだけで勝てる（マジだぞ！）、カモだ。CPUの本田も似たようなもんだ。落ちついていこう。ヘッドプレスハメもあるぞ！

スタート直後に

サイコクラッシャーを出そう。ダブルニープレスもいいけど、パッドの関係で投げ返される恐れがある。サイコで体力を削りまくるのだ。



⬆早い面だとガードさせずに燃焼することが多いが…

“堅め”は一部キャラにはできないぞ！

この“堅め技”は一部キャラ(ケンなど)には通じないが、CPUならそれ以外全部のキャラに通用する。ダブルニーで体力をガードの上から削りながら、敵に反撃させないことができるのだ。ただ、ダッシュ以降、“攻撃を入れてから近くによる”と、CPUは投げをねらってくるようになった(ハメ対策と思われる)ため、ダブルニーからのしゃがみ中パンチが遅れると、投げられてしまう。これは怖い。ここは、6ボタンパッドで⑪ボタンを連射にして、“ダブルニー➡中足払い➡立ち中キック”という堅め技にしておこう。これならかなり安全だ。あ～　6ボタンとも連射があれば…。

返し技も押さえておこう

➡跳びこんできたら距離をあけて立ちキック。中か強がいい。



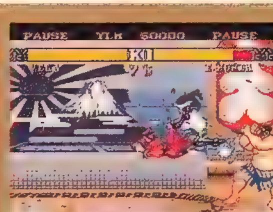


⬅ヘッドプレス➡しゃがみジャブ➡ヘッドプレスでも堅められる。

さて、弱いキャラ相手に“堅め”の練習だ！

ベガには、誰でも簡単にできて、しかも敵にとっては深刻な、“堅め技”なるものがあった。そのうちわけは、“中か強のダブルニープレス➡しゃがみ中パンチ➡立ち中キック➡ダブルニー…という技を単純に繰り返すだけだが、これだけでも一部キャラにとっては脱出しにくく、非常に恐しい技となりえるのだ。もちろん、絶対に脱出できないということはないが、フェイントもまじえると、もはやどうしようもない。その堅め技がPCエンジンでもできるのだ。

ダブルニーでカタはめろ

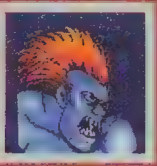




⬅ダブルニーから、中足払い↓立ち中キック↓ダブルニー！…哀れコンピュータ。

⬅足払いを出してる間もダブルニーのためは続行しておく。

VEGA VS BLANKA

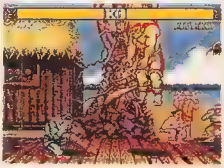


対CPU

ローリングは全然怖くないが、基本技攻撃を返すのは難しい。CPU戦で返し技をマスターして、対戦で優位に立とう。帝王がケダモノなんぞに負けるものか!

スタート直後に

ダブルニーから堅めるのもいいが、それじゃ練習にならない。ダブルニーとサイコクラッシャー、両方出せるように待機しておくべし。



⬆しゃがんでためる。ヘッドプレスは返されやすい。

ローリングは2通りの必殺技で返そう

ローリングアタックは立ち技で返すことはできないが、ガードしたあとにダブルニープレスを出すと必ず蹴ることができる。それにPC版では新たにサイコクラッシャーも当てられるようになってしまった。いとあはれなりブランカ。サイコはダブルニーよりもため時間が少ないから、状況によって使いわけよう。とにかくローリングは歩いているときに出されない限り、怖くないぞ。

電撃はスライディングやサイコクラッシャーで攻撃。ヘッドプレスは感電させられてしまう。また、ブランカがピヨったときは、連続技はねらわず、すなおに投げてしまった方がおトクだ。

ケダモノを手玉にとれ

➡跳びこんできたらサイコで潜りこむべし。早めに出すべし!



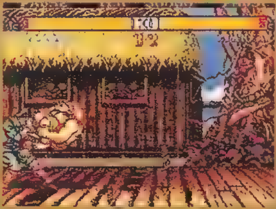


⬅登りパンチでブランカを下から撃ち落とすこともできるぞ。

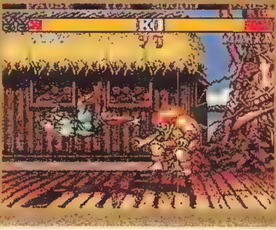
跳びこんでくるのを見切って、サイコ!!

返し技は、必殺技ではサイコがいい。ブランカがジャンプしてくるのが見えたら、距離によって弱中強のサイコを使いわけて、ブランカの体の下に潜りこむようにすると、おろかなケダモノは、青く炎上するのみ。スタート直後に跳んできたら中サイコがいいだろう。弱サイコは当たり判定が出ている時時が短かいので、よけられたり、返されたりするので、極力使いたくない。使うとしたら、目の前で跳ばれたときぐらいにしておきたい。基本的には中か強を使おう。

動物愛護に協力を…

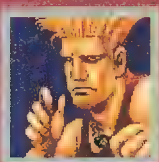


⬅おうっと、ローリングが来たっちゅ。ここはガードして少し待って。



⬅ガードが解けたらダブルニーかサイコで燃やそう。なんて非道い返し技だ。

VEGA VS GUILE



対CPU

対戦プレイで唯一のライバルとなるガイル！　スライディングや跳び蹴りなどの基本技はまったく通用しないぞ！　特殊必殺技でゴリゴリ押していこう。

スタート直後に

ダブルニーを出して“堅め”に持っていくか、サイコの強、もしくはヘッドプレス。結局、この後もこれを繰り返すだけなんだけどね。



⬆忘れずにダブルニー堅めは中足➡中足でいくのだ。

サマーを誘って攻撃！これはまぁまぁ楽しい

かなり近い間合いから、ガイルを跳び越すようにジャンプすると、ガイルは強のサマーソルトを空振りしてくれる。そこを後ろからスライディングや跳びパンチを当てれば、堅めやハメよりも爽快感は得られるぞ。勝つだけじゃおもしろくないから、なんとかスキを作らせて、打撃技をブチ込んで楽しもう。対戦プレイではかなり苦しい闘いになるから、CPUぐらいは気持ちよく倒そう。また、弱のソニックブームを縦ジャンプでよける練習をするのもいい。ベガのジャンプは高く遅いので、他のキャラに比べれば波動拳やソニックブームはよけやすいぞ。

パターンを研究せよ！

➡ときどき近づいてきて二段蹴りを出してくる。サイコで燃やせ！



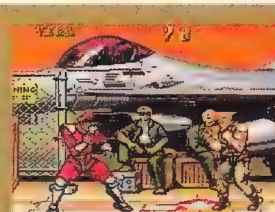


⬅ジャブジャブアッパーパターンにはダブルニーをブチかませ！

やることは単純。堅めか投げ。つまんね〜

跳びこんでもサマーソルトでサクっと返されることがほとんど。スライディングもガードされて投げられてしまう。立ち弱キックをパチパチ当てて押していく手はあるが、ダメージを与えられるわけではないから無意味。やっぱりダブルニーで堅めて体力を削るか、ヘッドプレス➡投げの単純作業を繰り返すのが無難。これさえやってれば一応、勝つことはできるからだ。でも、全然おもしろくないから、たまには強サイコクラッシャーを左右に出して倒すのもいいだろう。

こうやって跳ばせろっ！



⬅これぐらいの位置で、念のため蹴りも出しておこう。跳びこしジャンプをする。



⬅するとサマーソルトが！うしろからスライディングやパンチをくらわせてやれ。

VEGA VS KEN

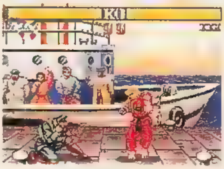


対CPU

隆よりずっと楽に倒すことのできる、拳。しかし一瞬のミスがあなたをピヨピヨにする！　昇龍拳のあとのスキや、跳び蹴りを確実に返していけば、勝利は目前だ！

スタート直後に

跳び蹴りでくるかもしれないし、いきなり昇龍拳を出してくるときもある。ここは安全にしゃがみガードをして様子を見よう。



⬆いきなり投げにくることはまずないぞ。

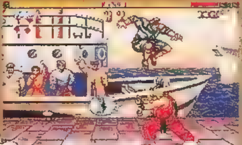
お怒りモードになったらこっちのものさっ！

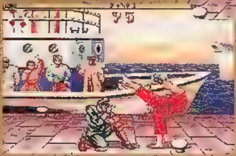
体力ゲージが減ってくると、拳は“お怒りモード”なる戦法にガラリと変わり、昇龍拳、竜巻、跳び蹴りなどを連発してくる。しかし投げにくることは少ないし、昇龍拳は強ばかり出すので、スキだらけになり、逆にラクになるのである。

昇龍拳で着地したところにダブルニープレスや、投げなどをお見舞いしてやろう。冒頭で紹介した7段技の1部を流用するのもOK。昇龍拳の着地にしゃがみジャブ➡立ちジャブ➡ダブルニープレス➡しゃがみ中パンチ➡立ち中キックなどだ。そーいう練習もできる、ゆかいなステージだ。でもノーダメージでぬけるのはキツいぞ／

昇龍拳には後手後手で！

➡波動拳を連打してくることもある。ヘッドプレスでゴ〜ッ。



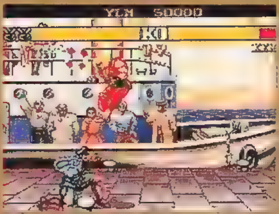


⬅まわし蹴り➡背負い投げ、という妙なクセもあるぞ。

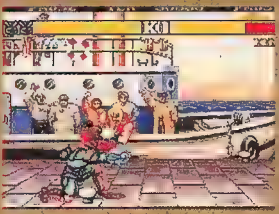
よく見て安全に返し技を繰り出せ！

跳び蹴りにはしゃがみ強パンチ。かなり早めに出し、手が伸び切ったところで拳が降りてくれば、バッチリ返せる。跳び強パンチでこられると負けてしまうが、コンピュータはつかってこないので気にする必要なし。竜巻旋風脚もおなじくしゃがみ強パンチ。なぜか当たる。よっぽど当たり判定が広いのね。ただし、『ターボ』ではこのパンチがすご〜く弱くなったのでどちらもできない。また、跳び蹴りの下に潜りこむようにサイコクラッシャーを出す返し方もあるぞ。

ファイティング・ブル！



⬅跳びまくってくる拳をよく見て、しゃがみ強パ〜ンチだ！



⬅サイコクラッシャーを下に潜りこませる手もあるでよ。

VEGA VS CHUN-LI

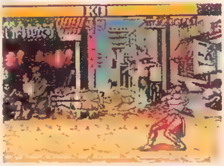


対CPU

当たり判定の広い弱キックや、下にいる敵に対して強い踏みつけ攻撃を持つ春麗。上方への強い返し技のないベガにとっては、かなりうっとおしい相手だといえる。

スタート直後に

めんどうだから、サイコクラッシャーをいきなりぶちかましてみよう。運がいいと燃えてくれるぞ。ガードされても怖くないし…。



⬆ゴォーッ、これ以外に大していい手はないなぁ…

百裂なんか怖くない！でもヘッドプレスが…

ピョンピョン跳びはねる春麗だけに、ヘッドプレスはなかなかかけられない。跳び蹴りで止められたり、踏めずに通りすぎたりすることもある。しかし百裂キックは全然怖くない。本田の百烈張り手にさえ勝ってしまう百裂キックだが、サイコクラッシャーで楽々燃やせるのだ。ヒ…ヒドイ／ また、アーケード版と違って春麗は多少前のめりの姿勢で立っているため、跳び蹴りからのしゃがみジャブ➡立ちジャブが連続で入ってしまう。これは何を意味するかっつうと、ダブルニーをからめた連続攻撃が入るってことなんだ。今まではピヨっても投げるぐらいしか手のなかった春麗にだ。

当たり判定が広くてたすかることも多いっす

➡ダブルニーで固めちまえー！ 女をカタにハメるなんて、いいね。





⬅立ち弱キックをパチパチと当てて画面はじに追いこみをかける。

春麗のワザは非常に返しにくいぞ！

アーケード版では春麗の跳び弱キックに対して、しゃがみ強パンチを早めに出せば、あいうちに持っていけたのだが、PC版では一方的に負けてしまう。立ちキックやパンチでも返せないし、跳び蹴りも通用しない。ホントに困ったもんである。サイコクラッシャーを春麗の足の下に潜りこむように出さないと、勝てないのだ。しかしもし跳び蹴りでなく、踏みつけてきたらサイコクラッシャーも止められてしまう。まぁ、追いかけて跳びパンチなんかをやればいいんだけどね。

サイコで返すのだ！



⬅春麗との位置関係によって、弱中強のサイコクラッシャーを使いわける。



⬅ボォーッと燃やし尽くせ。踏みつけは燃やせないので注意。

VEGA VS ZANGIEF



対CPU

ロシアの赤きサイクロン、吸いこみ（バキューム）のスペシャリスト、ザンギエフ登場！　いきなりくるスクリューにはマジで注意。でもまぁ、勝つのは簡単だけどね。

スタート直後に

立ち強キックだ。ベガの立ちキックはすごく長いリーチを持ってるけど、この位置あたりで出せば、ザンギは自分から当たってくれる。



⬆ここらへんで出す。スタート直後でなくてもできる。

立ち強キックやヘッドプレス→投げがベスト

ザンギエフは対戦相手にしても大して燃えないし、CPUザンギも強すぎてつまらない。ハメるしかないからね。まぁ、マジになって投げ殺されるより、ハメて楽に片付けておくのが得策かな。スタート位置ぐらい離れた間合いで立ち強キックを出すと、ザンギは必ずくらうか、ガードしてくる。だからそれを繰り返せば勝てるのだ。
また、ヘッドプレスからの着地投げも、滅多に返してこないのでハマるも同然だ。サイコクラッシャーをくらってくれることは少ないが、ダブルラリアットで返してくることは少ないから、悪い手ではない。

キック技でハメろ!!

➡立ち強キックをこの位置で出すと、いいことがおきるぞ。





⬅縦ジャンプ強キックを永遠に繰り返す待ちパターンもできる。

まともに勝負しちゃいけない！　パターンだ

ダブルニープレスで固めるのもいいが、アーケード版の『ダッシュ』では、ときどきスクリューで投げ返してきたが、PC版も、ダブルニーからのしゃがみ中パンチが少しでも遅れると、「エイッ」という声とともに投げ返されがち。他のキャラもみんなそうだけど、ザンギの場合、スクリューパイルドライバーの投げの間合いが異常に広いだけに、ミスったら逃げられない怖さもある。どうしても投げられたくなかったら、ダブルニーからバックジャンプで逃げる。これは安心。

ヘッドプレス投げです!!



⬅ガツッとヘッドプレス。その後ザンギに接近して、着地と同時にボタン連打。



⬅なぜかザンギは投げ返してこない。投げまくれ〜。つまんね〜。

VEGA VS DHALSIM



対CPU

案外ヤリづらい相手なのが、このインドの高僧ダルシムだ。当たり判定が広いのはいいが、こちらの技をあんまりくらってくれない。投げ返しも強いので注意だ！

スタート直後に

ダブルニープレスでいきなり固めるのもいいが、とりあえず様子をみて、スキがあるようならダブルニーやサイコを当ててしまおう。



⬆ハイキックなんかを出してきやがったらソッコーだ。

ダル公をピヨらせたら、7段だ〜8段だ〜!!

対戦プレイだとあまり通用しないヘッドプレスも、CPUが操るダルシムならかんたんにひっかかってくれるから、ぜひ多用しよう。手足が長いヤツには、このような異常な技がいいのだ。
ダルシムには必ずやらなければいけないお約束、空中ダブルダメージもねらってあそぼう。ダル公がジャンプしておりてきたところで立ち弱パンチを１発当て、すぐさま縦ジャンプか斜めジャンプをして強パンチや強キックを出せばOK。ピヨピヨになったときは、冒頭で紹介した7段技に挑戦するのだ／　8段も入るぞ。しゃがみジャブの回数を１発増やすだけだけどね。

変態ヨガぼうづめ…

➡サイコクラッシャーはスライディングでぬけられるのだよ。



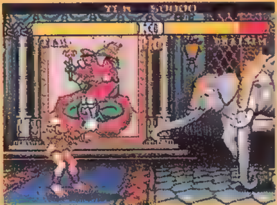


⬅しゃがみ強パンチでもぬけられやがるぜこのぼうづ。

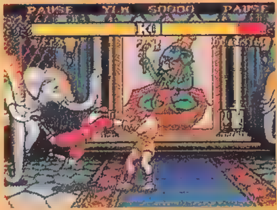
ジャンプにうまくサイコクラッシャーを!!

ダルシムは頼まれなくてもピョンピョンと跳ねまくってくれるキャラだけに、遠くからサイコクラッシャーやダブルニーなどを当てることはカンタン。よく見て、着地するところに当たるよう調節しよう。特にダブルニープレスは2発とも当たったあとに、連続でしゃがみ中パンチ➡立ち中キックが入りやすく、いともたやすく敵をピヨピヨにできるだけに、積極的に攻めたいところだ。
足が速いベガなら、歩いていって投げてしまうのもいいだろう。

ヘッドプレスをビシバシ



⬆ヨガファイヤーを撃ってきたときは、ソッコーでこのヘッドプレスがいいね。



⬆そして着地投げしてしまうとか、スカルダイバーからまたヘッドプレスとか…。

VEGA VS M.BISON



対CPU

誰にとっても赤子の手をひねるようなもの、CPUのバイソンだ。勝つのはあたりまえ。いかに目茶苦茶やって勝つか！　このセンでせまってみよう（危ねぇなァ…）

スタート直後に

ダブルニーで固めるのがセオリーだけど、しゃがみジャブからの連続技を思いきりブチ込みたい人は、バイソンが近づいてくるのを待て。



⬆まぁ、連続技を華麗に決めたいなら、待ちだ。

チャージしたまましゃがみジャブを当てる！

ダッシュアッパーを出して、自分の目の前まで来ているときにしゃがみジャブを出す。当たったらそのままもう１発当て、そこから立って、立ちジャブを１発続けて入れる。そこで、今までためておいたダブルニープレスをリセットで出す。この時点でバイソンはピヨってることだと思う。もしピヨってないようなら、ダブルニーのあとにしゃがみ中パンチを出そう。この連続技は、始めのしゃがみジャブさえ入ればすべて必ず入る。ジッとしゃがんでる状態から5段攻撃が入るなんて、実に痛快じゃないかワハハハハ。いろいろ君の個性ある連続技をぶちかまそう。

てきとうにやってくんな

➡ときどき跳びこんでくることがある。そんなときはダブルニー！





⬅マジメに闘うのが面倒になったら、サイコクラッシャー連発だ。

勝敗のことを考えてはよい結果は出ません

「負けたらどうしよう」なんて考える負け犬君はいないかな〜？　こんな北○三郎ヤロー、しゃがみ中パン、中足払い出しときゃ絶対勝てるぞ。勝敗は二の次にしておいて、いかにして連続技を入れるか、に焦点をあてよう。

ほおっておけばバイソンは、いつかは“ダッシュアッパー永久連打状態”になる。ダッシュアッパーはため技だから、連続で出し続けることは不可能なのだが、CPUバイソンはそんなことおかまいなしで何発でも連続で出してくるのだ。

ひ…ひどいひ〜　あはれ。



⬅しゃがみジャブから立ちジャブ。この間ずっとダブルニーをためておく。



⬅ドォンドォン！ヒドイよね。しゃがんだ状態から4〜5段入るんだから。

VEGA VS BALROG

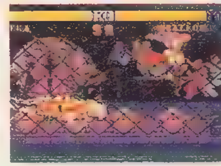


対CPU

長い爪とイズナドロップが極端に嫌いなベガ。対戦モードではかなりいやな思いをしそうだから、その前にCPUバルログと闘って慣れとこうぜ。

スタート直後に

スタート直後、バルログはバックジャンプをするが、強のサイコクラッシャーを出すとあいうちしやすいが、豪快でOK。



⬆ゴオオオ〜ッ。帝王らしくハメをはずそう（?）。

三角跳びの後とバックスラッシュの後を狙え

ときどきバルログがやってくる“三角跳び”これがきたら、すかさず後ろにまわって投げるのが一番いい。スライディングでもいいが、あとのことを考えれば投げだ。そして、バルログの起き上がりにサイコクラッシャーを重ねると、バルログは起き上がった瞬間にバックスラッシュを出す。そこで、バックスラッシュが一回転したあとに投げてしまえばOK。だからサイコクラッシャーは中か弱を出すのがいいだろう。壁にへばりついてからバルログがバルセロナアタックをかけてきたら、中のサイコクラッシャーでむかえうてば、爪も投げもくらわないぞ。

よろこんでひゃっほう

➡イズナドロップは画面はじでしゃがみ強パンチで返せる。



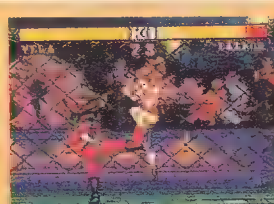


⬅R・C・Fにはスライディングをはやめに出そう。

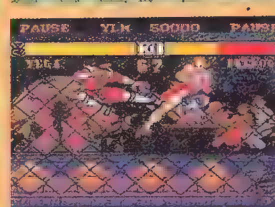
三角跳びを待ち、返し技を確実に出してゆけ

バルログの通常攻撃は、歩いてきて立て強ツメ、跳び蹴り、三角跳び、R・C・Fの連発など。このうち、跳び蹴りの返し技は、着地してくるところに立ち強キックを当てたり、着地した直後にダブルニープレスを当てて固めに持ちこむなど。固めは、ダブルニーからのしゃがみ中パンチを出すのが少しでも遅れると、投げられてしまうのであまりおススメできない。また、バルログの跳び蹴りの着地点にスライディングを出すのはやめた方がいい。蹴られるか、ガードされてしまう。

跳び蹴りの返しかた



➡立ち強キックで返す！これはけっこう安全な返し方。



⬅跳び蹴りを昇り蹴りで返す！定番のひとつともいえる返し技だベガ。

VEGA VS SAGAT

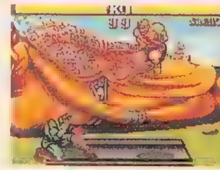


対CPU

対戦では楽勝にねじふせれる、もと世界最強の格闘家、サガッツぼうづだが、コンピュータサガッツはなかなか守りが堅い。しかし弱点をつけば、ラクに勝てるゾ。

スタート直後に

とりあえず動きを見るため、しゃがみガードをしよう。思いきってダブルニーやサイコを出してもいいが、タイガーアッパーがくるかも。



⬆さぁ～ ハゲぼうづ、スキを作れ～ 早くしろ～。

下タイガーはサイコクラッシャーでよける！

サガットは体力が減ってくると、ハイパーモードとなり、グランドタイガーをビシバシ撃ってくる。ときどき上タイガーも撃ってくるが、撃つ瞬間をよく見ていればすぐに判断できる。そこで、しゃがんでチャージをしながら待つ。そして、グランドタイガーを出してきたら、サイコクラッシャーだ。なんと下タイガーには当たらないのだ！ また、上タイガーだったら、ヘッドプレスで硬直時間中に踏んづけたいところ。

ときどき、跳び蹴り➡アッパーカットという動きをしてくることがあるので確実にガードし、アッパーカットの着地に連続技を当ててやろう。

サイコの使い方？

➡グランドタイガーはサイコクラッシャーでぬけられるぞ！



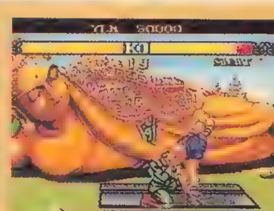


⬅だけどアッパーカットで返されることもある。要注意だ！

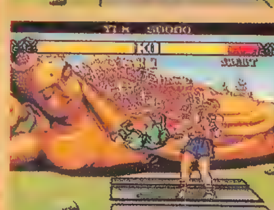
標準モード時はガンガンいこうぜ!!

体力が多い状態では、上タイガーを無雑作に連発してきたり、近づいてきて強の立ちハイキックを2連打してくるなど、かなりスキが多い。そこで、上タイガーを読んで、少し遠間から跳びこんで、しゃがみ中パンチ➡立ち中キックや、いいタイミングで跳びこんだときはしゃがみジャブから立ちジャブ、ダブルニー… など、いろいろ連続技を試してみよう。ピヨらせたら、7段や8段に挑戦すべし。ダブルニーで固めるより、スキを見て連続技を入れた方がずっとおもしろいぞ。

スキは多いぞつけこもう



⬅ハイキック、しゃがみパンチなどは2回連続で出すため、スキができる。



⬅ドンドォン！確実に入れられるぞ。この後投げ返されないように。

VEGA VS VEDA



対CPU

ついに12人の頂点に立つ男が、12人の頂点にいる男と闘うときがきた!! なんだかよくわからんけど、まあいいじゃん、ゲームなんだから。緑色のベガは最高に悪趣味でイカすぜ。

スタート直後に

喜ばしいことに、AC版ではできなかった、ベガへの固めが、PC版ではできるぞ! 安全のためにも、固めたおしたい。ダブルニーだ!



⬆ダブルニーは弱以外ならOK。投げ返されるなよ～。

固めに失敗してどーしよーもないときは…

固め技をミスりまくって2回も3回も投げ返されると、命が危ない。そんなときは、こんなつまんない相手と真剣に闘うなんて体力の無駄とさとって、隆やガイルに多用したあの、ヘッドプレス投げに走ろう。さすがのベガピュータとはいえ、この技は返せないぞ。ごくたまに返してくるけど…それと、ベガもスキあらばプレイヤーを投げようと歩いてくることがある。スタート直後にもよく投げにくるので、まったくもって油断がならない。つかつかと寄ってきたら、ひきつけて立ち中キックなどで動きを止めよう。くれぐれもその際に空振りをしないように。サイコで燃やされるぞ!

怖いからハメちゃお♪

➡こえ～よ～ 動くなよおまえ! 怖いから固めてやるぅ～。



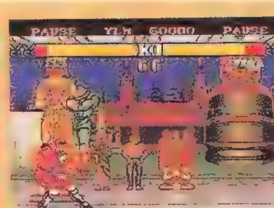


⬅ヘッドプレスから投げてやるぅ～ マジで闘ってもつまんね～よ

誰にもでも非情な男は、自分の兄弟にも厳しい

他キャラでベガと闘うときと同じように、CPUのベガはまったく容赦ない。至近距離で中・強の技を空振りしたりすると、とたんにサイコクラッシャーが飛んでくる。チャージもせずにだ。こちらのうつサイコクラッシャーも、キック技などの空振り時にちょうど当たりでもしないかぎり、ガードされてしまうし、そのあとに投げられたり、反撃されたりする。ヘッドプレスの返し技も、画面のはじにいないとできない。まともにやると、同キャラといえども凶悪なのだ。

帝王と王者、横綱相撲!



⬅画面はじ付近でヘッドプレスをガードすると、CPUがゆら～と降りてくる…。



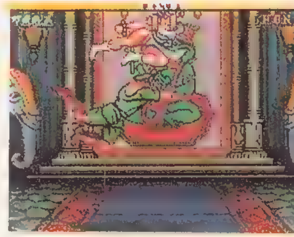
⬅そこで弱のサイコクラッシャーを出すと、自分から上に乗ってくれるぞ。

対戦攻略ポイント紹介

世界最強の男は、対戦モードで人間が操っても最強だった！重力を無視する必殺技に、シャレにならないほど強くてスキのない連続攻撃…悪魔だ…

ダブルニーとヘッドプレスが決め手！

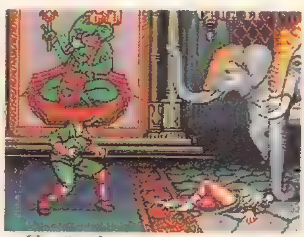
世界最強というのは本当。ガイルもものすごく強いけど、隆やダルシム、バルログ、サガットなどに対しては、修行を積まないと勝てない。マスターするのに時間がかかる、クセのあるキャラなのだ。しかしベガは違う。誰でもすぐに覚えられて、しかも超強い。必殺技はスキがなく強力で、立ちキックもリーチと当たり判定が広く、連打スピードも速くて使い勝手がいい。跳び蹴りも当たり判定が広くて、敵の背中を蹴るのに最適。投げも強いし足もガイル並に速い。また、防御力を上げるバグもあり、とことん強い、というヤツなのだ。



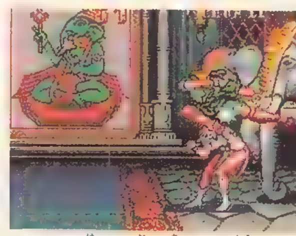
⬆春麗などが弱キックで跳びこんできても、この当たり判定が上にある跳びパンチで下から押し上げて返せるぞ。



⬆敵の起き上がり時にサイコクラッシャーを深く重ねると、前ガードでは返せなくなる。これぞ"サイコテール"だ。



⬆敵の起き上がりに跳びこむときは、必ず背中側に跳び蹴りを当てるようにしよう。間合いとしては、こんなもの。

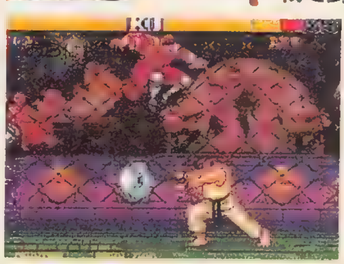


⬆ベガの蹴りは起き上がりに返されやすいので、安全に後ろから攻撃を入れるようにするべし。

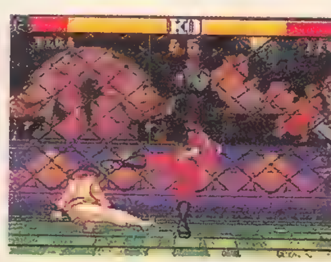
VEGA VS RYU

近距離での波動拳が怖い。接近戦で封じろ！

隆は波動拳を撃ってこちらを跳ばせて攻撃しようとしてくる。かなり波動拳は速いので、基本的には離れてヘッドプレスをねらう。波動拳をうたないときはダブルニーや、中距離から、昇龍拳を当てられないように立ち中キックなどで押す。



⬆波動拳で押されてるときはジッとしゃがんで待ち、技の切れ目にソッコーでヘッドプレス。あまり遅いと硬直がとけて返される。欲をかかないように。

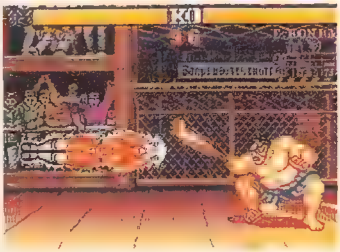


⬆このぐらいの位置だと隆の足払いはくらわない。ネチネチと立ち中キックや強で攻めよう。竜巻がいきなりくるとよけられないので警戒すること。

VEGA VS E.HONDA

百烈にはサイコ、頭突きにもサイコ…

それほどつらくない。百烈は強サイコでつっこめばOK。跳びこんできてもサイコを下に重ねるか、ダブルニーで返せる。ヘッドプレスもいいが、スカルダイバーはカラタケ割りで返されるからやめておこう。S頭突きもサイコで勝てる。



⬆「フゥフゥフゥ！」「ゴォーッ」「パン！」ひ…ひどい〜 百烈弱い〜 ヘッドプレスで上から踏んじゃうのもいいね。起き上がりで出されたらガードしかないけど。

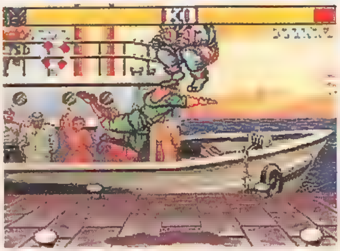


⬆立ち強キックは本田の張り手よりも強い。本田としては、なにもすることないんだよな、実際。ダブルニーも返しづらいし。

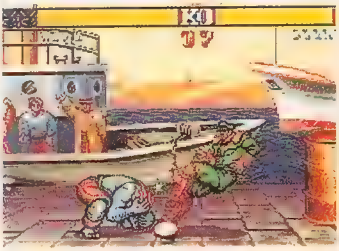
VEGA VS BLANKA

CPUじゃないからけっこう手こずるかも？

ローリングはダブルニーやサイコでガードしたあとに攻撃できるので、まったく警戒の必要はない。ただ、跳び攻撃はけっこう強いので注意。サイコを潜りこむように出し、パンチをくらわないようにしっぽの部分を当てるようにすればOK。



⬆こんな感じで潜りこむ。ブランカの強パンチや中パンチは強いので警戒すべき。昇り強パンチもなかなか有効だぞ。また、縦ジャンプ蹴りでも返せる。

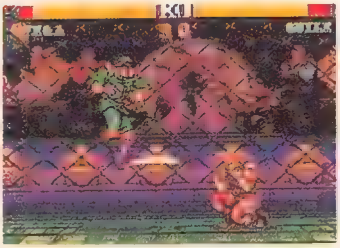


⬆ダブルニーはしゃがまれると1発しか当たらない。それほど使う必要はないって感じだ。

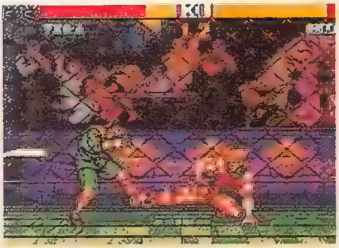
VEGA VS GUILE

こいつが最強の敵だ！苦労するぞ…

ソニックを縦ジャンプでよけると足払をくらうし、跳び込んでもまわし蹴りで返される。ヘッドプレスは読まれるとバックジャンプ空中投げなどをくらってしまう。いかにソニックと撃った瞬間にのっかるか、そしてダブルニーを当てるか、だ。



⬆ソニックに対してヘッドプレス。遅れるとバックジャンプ空中投げをくらってしまう。ソニックを撃ってないときはサマーをくらってしまう…。



⬆ガイルが近いときにソニックを縦ジャンプよけするのは危険。足払いをくらう。接近して強キックやスライディングであいうちをねらうのもいい。

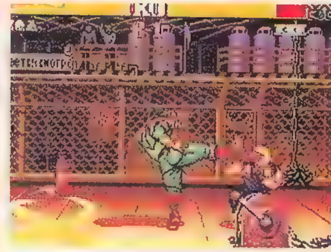
VEGA VS KEN

跳び強パンチだけがコワイ。落ちついて。

波動拳のモーションが遅いから、楽勝でヘッドプレスを当てられる。足は速いヤツだけど、こっちにはダブルニーがあるし、うかつには近づいてこない。跳びこんできたらしゃがみ強パンチだけど、拳が強パンチできたときは負けてしまう。



☗のれぇ〜 ハエが止まる波動拳モーションに、長い硬直。まさにヘッドプレスして下さいといわんばかり。スカルダイバーはやらず、遠間に着地すべし。

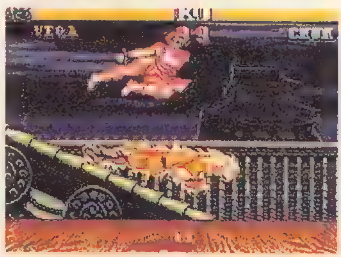


☗中間距離から立ち中キックや大キックを出して押し、焦って昇龍拳を出したら投げやスライディングだ。起き上がりには背中蹴りでつっこむのがいい。

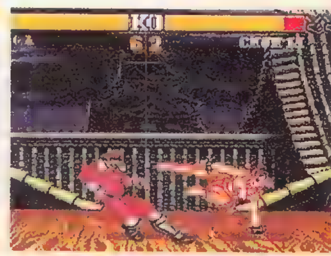
VEGA VS CHUN-LI

PC版では多少やりにくくなった相手だ／

なにしろ跳び蹴りの当たり判定が広いので、デタラメにやっては勝てない。跳んできたら下にサイコを重ねるか、昇り強パンチで落とすのがいい。百烈にはヘッドプレスか、サイコ。スカルダイバーも春麗には通用する。弱でブン殴りにいこう。



☗しゃがみ強パンチであいうちにできた春麗の弱跳び蹴り。昇りパンチか、サイコクラッシャーで返せる。ただしサイコを踏まれる場合もある。そこは読みだ。

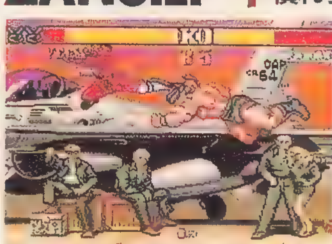


☗遠間からのいきなりのスライディングもまぁまぁ有効。ただ、元キックで返されることもあるので、相手の心理を鋭くつこう。

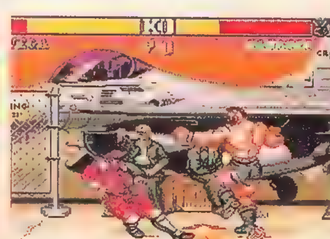
VEGA VS ZANGIEF

当たり判定の広いキャラ／慣れろ!!

フライングラリアットやボディプレスはまともに返すのは難しい。しゃがみ強パンチであいうちして距離を開けるか、縦ジャンプ強キックの先っぽを当てる、もしくは立ち弱パンチ（無敵）で返すなどして、状況によって使いわけよう。



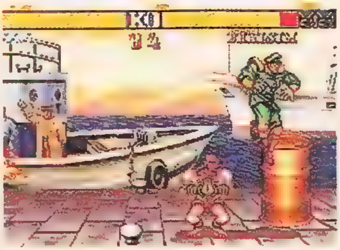
☗まぁ、威力と、もしあいうちしたときの被害から考えれば、この縦ジャンプ強蹴りがおススメかもしれない。とっさに出せるように練習しよう。



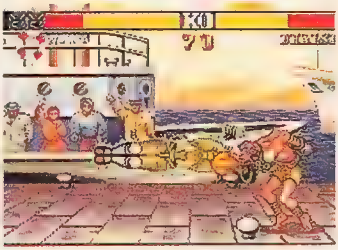
☗サイコはダブルダリアットで返されてしまうので、サイコを出すとみせかけて、ダブルラリアットを警戒して出してきたらスライディングですっ転ばそう。

VEGA VS DHALSIM 楽に勝てそうな気もするが、達人には大苦戦

ヘッドプレスで近づきたいところだが、しゃがまれるとダル公の頭の上を跳びこえてしまい、後ろからキックをくらってしまう。跳び蹴りはすべてスライディングで返される。いかにしてダブルニーやスライディングを入れるか、だ。



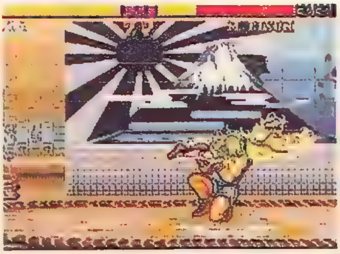
↑ヨガファイヤーの瞬間にヘッドプレスを出しても、遅すぎるとしゃがまれてよけられてしまう。しゃがんでるときに出すしかないか。



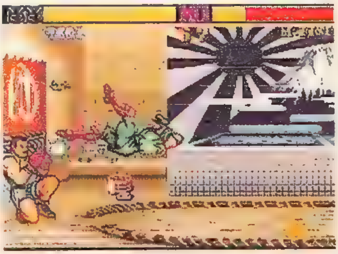
↑ヨガファイヤー&サイコクラッシャーで無理矢理あいうちをねらったって、結果的には正解。スライディングだってそうだ。

VEGA VS M.BISON 目をつぶってても勝ててしまう大ガモ

強のサイコを画面の左右を行ったり来たりしながら出してるだけで、返し技のまったくないバイソンは倒せる。でもそれじゃ相手に失礼。ヘッドプレスから着地ダブルニーとか、いろいろやって多彩なショウをくりひろげよう。



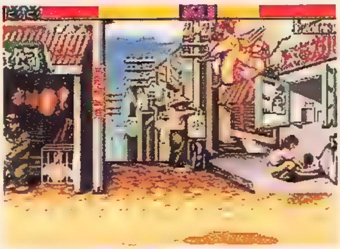
↑まさに地獄絵図。画面の中央付近にバイソンがいるときにやるとハメ。画面はじだとガードされたあと、中パンチやクリンチをくらうおそれがある。



↑サイコ連発が苦手な人は、ダブルニー固めだ（本当にやるなよ！）。まじめに正面から闘うのが、友情ってぇもんだろう。

VEGA VS BALROG こいつも非道になれば楽勝なんだが…

バルログはサイコクラッシャーやダブルニーを恐れて、壁に跳んで空中から攻めてくることが多い。しかしイズナはサイコで返せるし、画面はじでしゃがみ強パンチで返す手もあるのでこわくない。ヘッドプレスもビシバシに決めよう。



↑バルログが壁に跳んだときにヘッドプレスをやると、異常に高いヘッドプレスになり、かなり笑えるぞ。目まぐるしい大空中戦になることうけあい。

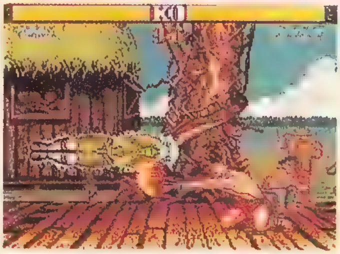


↑といってもサイコをただ左右にルンルン出していればバルログにはかなり苦しい。イズナでつかめないこともないけど、超難度だ。

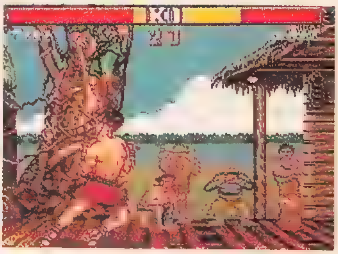
VEGA VS SAGAT

まれにみる楽勝キャラだ！ サガッツぅ〜

ことごとく返し技があるので楽勝だ。グランドタイガーをうってきたら強サイコやダブルニー（間合いによっては跳びこえて蹴ることができる）、上タイガーにはヘッドプレス。遠間からのスライディングも返されにくい。楽な相手だ。



⬆ヒドい〜　あのサガットもベガにかかるとこんなもの。下タイガーはサイコで燃やせるぞ（もちろん上タイガーには当たってしまう）。

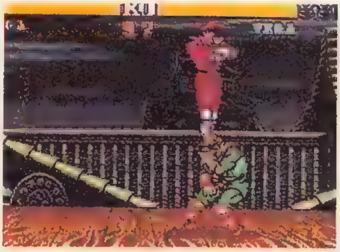


⬆ときにはタイガーアッパーカットをヘッドプレスで止められることもある。まったく、ヒドイ技をいっぱい持ってるもんだ。

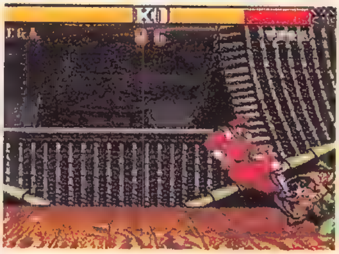
VEGA VS VEGA

同キャラ対戦は、シャレのわからん方が勝つ

ダブルニーで固めることもできるが、サイコクラッシャーをバキバキ出した方が強いことは強いぞ。しかしそんな単調な試合をやるより、ヘッドプレスやスライディングなどでまともに闘った方がおもしろいぞ。帝王同士、なかよくケンカしよう。



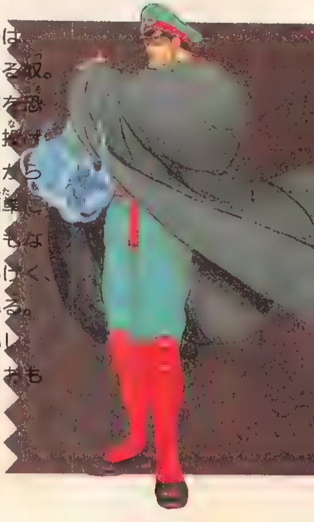
⬆ヘッドプレスをガードしたら、とりあえずサイコを出せばスカルダイバーは平気。ヘタに技を出すと後ろから投げられたりするので注意。



⬆アーケード版ではダブルニーが一発しか当たらなかったためできなかったダブルニー固めが、なぜかPC版ではできるのだ…

総括

『ストII』で帝王として初登場し、『ダッシュ』では本当に帝王といえる強さを持って再登場した。今春発売された『ストII'ターボ』では、体の各部に細工がなされて少し弱くなってしまったが、それでもけっこう強い。『ダッシュ』のベガなどは、処理スピードの遅さにより判断もしやすく、目茶苦茶強い。操作がカンタンでスキのない必殺技が3つもあるんだから、それもわかるが、問題なのは、そのベガを使ってハメをやる奴。ダブルニーからの連続攻撃を恐れてガードしている相手を投げたり、サイコクラッシャーからの投げなど、初心者でも簡単にできるような幼稚でみっともないハメ技を平気で使ったあげく、自分が強いと感違いしている。ベガはハメなくたって強いし、使いようによってはすごくおもしろいキャラなのに…。



ここが違う!!PCとAC

帝王ベガじゃ～　赤と緑の組みあわせ…　他のゲームでの例を探すと、かの有名な世界的メジャーキャラ、“マ○オ”と“ルイ○ジ”が思い浮かぶね。



眠そうだった顔がダッシュでやっと起きた

…といってもそれはvs画面での顔アップに限ったこと。プレイ画面でのキャラは、伝統にのっとって、服の色と目の色（白目部分）が同じである。隆とかも同じ（黒い隆は、目も黒くてとてもコワイ）。







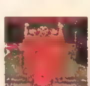
跳び強パンチやサマーソルトスカルダイバーのアニメーション。こいつは通称“クックロビン”と呼ばれている。もうおわかりですね。



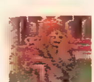




ここはタイのどこだろう？　のどかな原住民たちがボーッと試合を観戦している。デッカイ鐘がうしろにある。置いてあるようにもみえるが、吊ってあるのかな？



ボーさん。寺の像を闘ってるときにブッ壊すと、怒って憤怒する。左右に1人ずついて、不思議。そんなに怒ることないのに…　闘えば必ずこうなるよ。やっぱ。



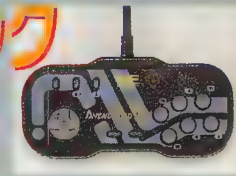
明日を見すかしたような目つきで試合を見つめる少年。母親に抱かれているが、彼はすでに世の中の真理に達しているとみた。しもぶくれな点は忘れよう。

おまけの

6ボタンパッド活用テクニック

講師：6ボタン専門家
ヘンディオル
・エルフィナーデ

なにかに似た名前だ!!

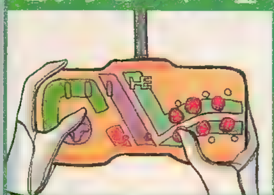


初めまして、18歳、女好きでバクチ好きのキザでふざけたヤツ、エルフィナーデです。今回、ついに待望の『ストII'』が出るけど、そんなことよりも、操作系が一番気になりまくり～のヤミ族。いっくら腕があったって、パッドが使えなきゃ、おだぶつよ。

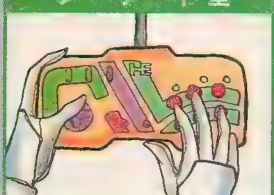
基本的な持ち方

とりあえず両手で持つ。指は十本あるにこしたことはない。

コンシューマー型



アーケード型



家庭用に慣れきった人は、やはり定番といえる持ち方がいいのかもしれない。ただ、右手は親指だけ使う、というのはなかなかにつらいかもしれないぞ。特にSFCの6ボタンパッドに慣れた人は、ついつい変なところを押してしまいがちだ。このソフトで新しい持ち方を研究しよう。

ゲーセンの完全6ボタンコントロールパネルに慣れ親しんでいる人は、やはり左のイラストのように、右手を上からのせるような感じで、自分の押しやすいボタンと指などの関係を把握すれば、少しボタンはACに比べて小さいけど、慣ればなかなかグ～。



⬆投げボタンはおもに中パンチや強パンチを使うのよ。

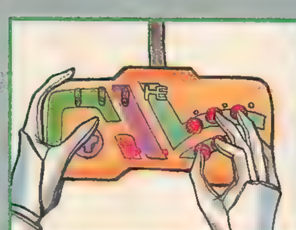


⬆ゲーセン感覚で技を出す。連打がムズいけどね。

隆・拳・サガット

跳び道具の硬直時間中に強力な上方攻撃の特殊操作さえできればグッド

基本的に使うのが、けんせい用の波動拳や、跳んできた敵を蹴って転ばせる強足払い。サガットは主にグランドタイガー（キックボタンで発射する）を使って敵を押していくが、強足払いで転ばせたり、跳んでくるところに跳び蹴りを出す点などは隆・拳と同じ。だから、指はつねに弱パンチボタンと強足払いにいくようにしておきたい。また、隆・拳は弱足払いが接近戦で有効なので、敵に跳びこむときなどは、跳び技のあとにすぐ連打する用意をしたい。また、連打は難しいので、等間隔でボタンを押すようにして弱足払いで入れ続ける方法もあるぞ。



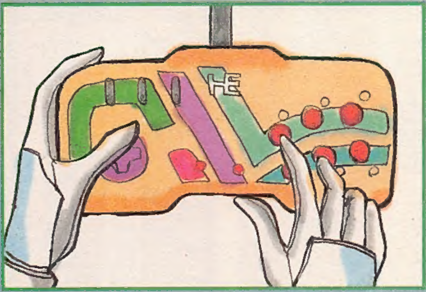
⬅中指はイキナリ投げ返しのチャンスがきたときなどに使う。薬指も慣れればけっこうすばやく技を出せるぞ。



➡隆・拳は強足払いからの波動拳をマスターすべき。それにはやはり指一本では苦しいかもしれない。

本田・ブランカ・ガイル・ベガ など

ため技で攻めていく(または受ける)キャラもナカナカ難しいのだ。



ためというのはだいたい後ろか下方向になっているので、左下(キャラが右向きのときね。)に当然入れながら、敵をけん制できるような技を出していくのが基本だろう。ガイルならソニックブームとサマーをためながら中足払いを出し、本田ならしゃがみ弱張り手、ブランカなら当然中足払いかな!?



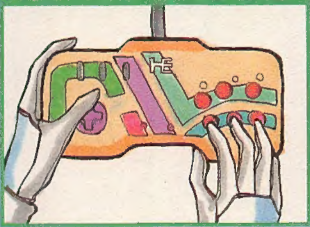
⬅ブランカなら中足からのローリング?

バイソン(特殊例)

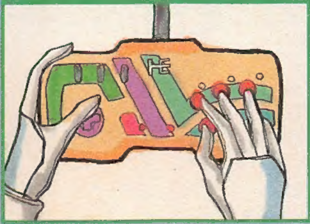
指を同時に5本も使う(6本以上はムリか?)超変態キャラだ。

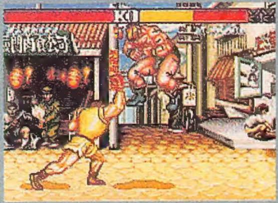
バイソンはパンチ・キックそれぞれのボタンを3つとも押しながら「ターンパンチ」という特殊なため技があるので、それを有効に使うために、ない脳の前頭葉をしぼってパッドの持ち方を開発しよう。キックでためるときは中指と薬指でパンチ技を使う。跳んでくる敵は立ち中パンチで返し、立ち強パンチでけん制。ダッシュストレートも使える。逆の場合はしゃがみ強パンチにたよることになり、少し相手によっては苦戦するだろう。他にも自分にあったやり方があれば試してみようぜ。

キックでためる場合

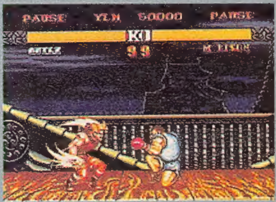


パンチでためる場合



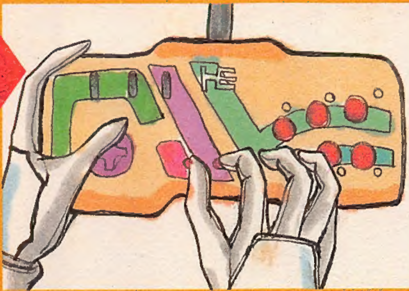


⬆立ち中パンチは対空兵器としてはトップクラス。ぜひこっちでやろう。



⬆転ばせパンチとダッシュアッパーだけじゃキツい。ターンパンチだ!

ノーマルパッドは地獄だ!!



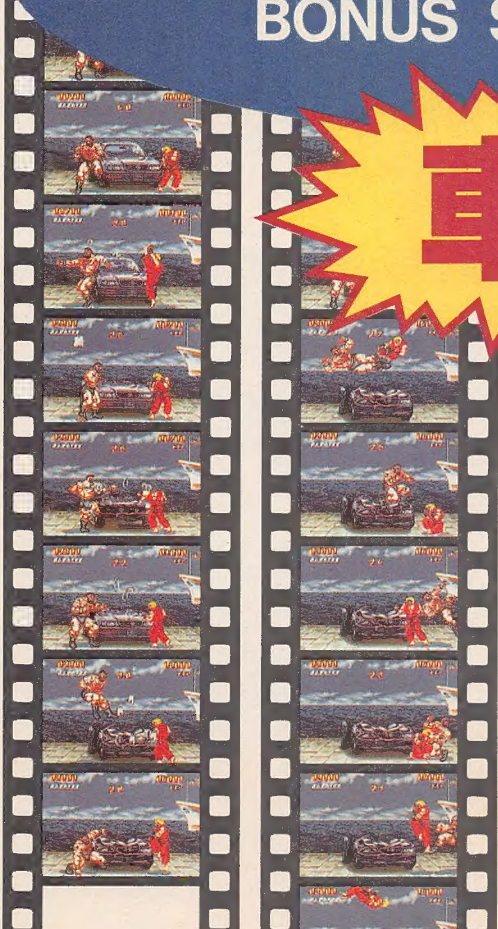
➡メーカーも苦肉の策で、ノーマルパッドを使えるようにした!が、バイソンは…!?

RUN・Ⅱ・Ⅰの順で弱中強ボタンとする。SELでパンチとキックを入れかえ…という、一見まともだが地獄の使いにくさを誇るやり方。死ぬほど練習すればなんとかなるかもしれないが、やはり6ボタンパッドは必ずほしいところだ。

CRUSHERたちの宴

BONUS STAGE ①

車





『ストII』シリーズでおなじみ、といってもみんな同じだけど… ボーナスステージだ。アーケード版は、車・タル・ドラム缶と3種のステージがあるが、SFC版『ストII』には車とオリジナルのブロックボーナスがあった。PC版は車とタルステージの2つだけが移植された。ドラム缶もブッ壊したいものだが… ト○タのレク○スを鉄クズにしちまえ！

道

男には狩猟本能があるというが、本当のことだと思う。なぜこれほどまでに対戦格闘ゲームが全国的に大流行しているのだろう。長き沈黙の生活に変化をもたせたかったのだろうか。それとも、単にシューティングブームが終わったからなのだろうか。

違う。やはり男には生まれつきの闘争本能があるのだ。どうにも血が騒いでならないときがあるのだ。

その欲求を満たすに足りるゲームがついに出たのだから、欲求不満だった全国の男たち、あるいは女たちも、おのれの腕やパワーをみせつけんと、対戦プレイに燃えたのだ、そうに違いない。いま決まった。

家庭用だが、知らない人を家に呼んで、未知の格闘の世界をかいまみようではないか！

四天王編はいかがでしたか？

いよいよ次回は主役の登場だ！

隆、E・本田、ブランカ、ガイル編

かならず読めよ！

STREET FIGHTER II'
ストリートファイターⅡダッシュ

ストリートファイターⅡダッシュ／パーフェクト攻略ガイド

㊙PCエンジン7月号ふろく①

■発行人／井川　浩　■編集人／中西千明　■編集長／小泉俊昭　■発行所・角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3

©CAPCOM　1991,1992,1993　Licensed to
NEC Home Electronics Ltd.
©1993　Kadokawashoten Printed in Japan